IBM PC AMIGA
ATARI C64

GURU

95/4

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga
ECTS beszámoló
Wild Cup Soccer
ATR



Kingpin
Dangerous Street
Sensible S. '95
Lothar Matheus

IBM PC
Pizza Tycoon
Cinemania
Guilty



Tie Fighter Miss.

248 Ft

A GURU legyen veletek!

Intro

Szasztok!

Úgy látszik mostanában az eseménytelen hónapok sorát fogtuk ki, hisz most sem történt semmi különös. Persze azért folyik a készülődés, május elején találkozhattok velünk az IFABO-n, mégpedig pontosabban a C11/I standon. Érdemes lesz kinézni hozzánk, hisz rengeteg akciót, versenyt és egyéb programot tervezünk a kiállítás 4 napjára, téged is szeretettel várunk.

A PC-s olvasóknak is érdemes lesz minket meglátogatni, ha az égiek is úgy akarják, akkor a PC GURU és az új CD GURU is meg fog jelenni a vásárra. Felhívjuk mindenkinek a figyelmét arra, hogy aki lemaradt valamilyen okból az első CD GURU-ról, az az IFABO-n megvásárolhatja majd az újságot, méghozzá kedvezményes áron.

Ebben a hónapban megpróbáltunk egy kicsit az amigások kedvére tenni, ez tűnik ki a 6 oldalas ECTS beszámolóból, illetve a játékleírásokból is. Reméljük senkinek nem fog bosszúságot okozni, hogy leporoltunk egy-két régebbi Amigás játékot, melyekről még nem volt szó a GURU hasábjain. Sajnos egyre gyakrabban kell majd ehhez a módszerhez folyamodnunk, hisz mind azt majd láthatjátok az ECTS beszámoló kapcsán, egy kicsit megfogyatkoztak a kiadásra kerülő Amigás programok.

Jó szórakozást kívánunk ebben a hónapban is, mint mindig!

GURU Team



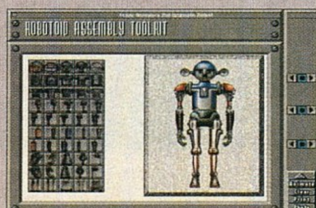
Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!

1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félévre 1089 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

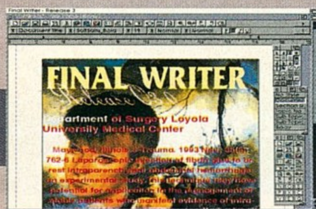
Tartalomjegyzék


UFO - Enemy Unknown


Pizza Tycoon



Asimov's Ultimate Robot



Final Writer V3.0


Demologia

Újdonságok

Játék teszt

Programozás

Grafika és egyebek

Állandó rovatok


Realms of Arcania / Sirtech

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 248 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda Budapest

ECTS '95

Halihó mindenkinek!

Ismét túl vagyunk egy ECTS-en, az egyik legnagyobb számítógépes szórakoztató kiállításon. Formabontást követünk el azzal, hogy ezúttal egy kicsit másképp számolunk be a készülődő játékokról. Ezúttal külön választottuk az Amigás (A500, A600, A1200, CD^{32}), illetve a PC részt gondolva arra, hogy a GURU olvasóit nem biztos hogy érdekli a megjelenő PC-s játékok tömkelege, míg a PC-seknél már igen kevés az esély, hogy Amigára cserélnék le gépüket, bár ki tudja. Nos most egy pár oldalon az Amigás újdonságok következnek, de előbb még következzen egy általános tájékoztató a kiállításról.

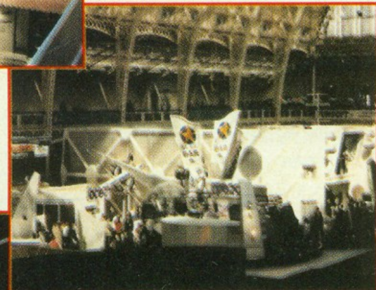
Úgy látszik a cégek igencsak ellövöldözték a puskaporukat a tavaly karácsonyi nagy hajtásban, nagyon kevés igazi újdonság jellemezte a kiállítást, inkább csak a régóta készülődő játékok voltak a színen, melyek talán hamarosan konkrétabb formát is öltenek majd. Érdekes átrendeződések történtek a cégek között, hogy csak az SSI ismételt tulajdonosváltását, vagy a Renegade és az Accolade összeolvadását említsem meg. Mindenesetre jellemző momentum volt az, hogy a kis cégek megpróbálnak valami nagyobb hal mellé társulni, vagy pedig szövetséget kötni egymással a kedvezőbb piaci pozíció érdekében. Persze a nagyokat most sem fenyegeti veszély, hisz mondjuk a Microprose-t, vagy éppen az Electronic Arts-ot ez valószínűleg teljesen hidegen hagyja. Mindenesetre csakúgy mint tavaly, idén is a Virgin vitte el a pálmát a show-business és persze a kiadott játékok területén. Iszonyúan jó banda a Virgin és amiket csinálnak az egyszerűen fenomenális. Sajnos Amigás olvasóink ebből nem sokat láthatnak, de ajánlom mindenkinek a figyelmébe a következő PC GURU-t, ahol is részletes beszámolót találhattok a PC-s játékokról (csak annyit mondok, hogy Heart of Darkness!).

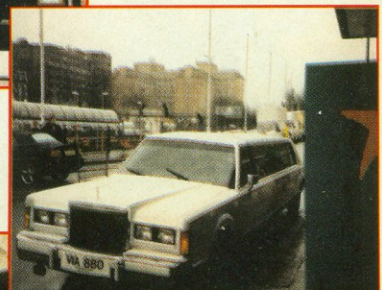
Most pedig kénytelen vagyok egy kicsit rossz szájízt kelteni mindenkiben, ugyanis ami nagyon jellemző volt a kiállítás Amigás részére, az az volt, hogy a cégek (tisztelet a kivételnek) kezdenek elfordulni az Amigától. Míg tavaly azért szép számmal akadt stuff, idén már úgy kellett kutatni a press anyagok között, hogy be tudjunk számolni a készülődő fejlesztésekről. Fájó pont az is, hogy több cég, akiket eddig Amiga pártiként mutattunk be, egyáltalán nem fog fejleszteni gépünkre. Ilyen csalódás volt a 21st Century (azok a jó kis flipperek!), a Team 17, vagy éppenséggel a Core és a Codemasters, kik egyáltalán nem jelennek meg már Amigás programmal. Nagyon szomorú érzésem van a témával kapcsolatban, bár én (és a Team egy része) megrögzött Amigás vagyok, nem tudok szemet hunyni e visszafejlődés felett. Sajnos ha nem történik semmiféle változás hamarosan az Amiga fronton (már ami a hardware-t illeti), úgy érzem még kevesebb újdonság lesz a szeptemberi ECTS-en.

Remélem azért nem sikerült nagyon elszomorítanom senkit, lesz még jó pár olyan Amigás program, mely után a tíz ujjunkat is megnyalhatjuk (Chaos Engine II rulez!!!). Következzen most a beszámoló, jó szórakozást hozzá!

Bear™





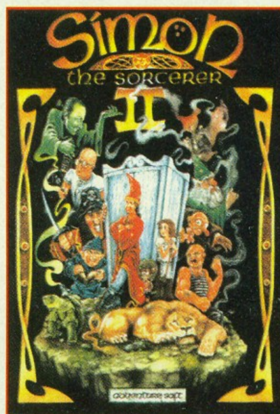



Domark



A hagyományosan Amigás programokkal is foglalkozó Domarknál is mintha egy kicsit csökkent volna az érdeklődés ez irányban. Áprilisban jelenik meg az F1 - **World Championship Edition**, mely a már elkészült F1 kiegészítése, folytatása lesz. Több variációs lehetőség, új pályák, új versenyzők színesítik majd a programot. Szeptemberben két focival kapcsolatos program is a boltokba kerül. Az egyik a **Total Football** lesz, mely megpróbál valami újat csempészni a foci programok kicsit laposodó világába. A másik a már megunhatatlan foci manager témában utazik. A **Championship Manager II** az 1993-ban megjelent első rész folytatása, gondolom a téma kedvelőinek nem ismeretlen a név. Nos, rengeteg újítás található majd a programban, bár ahogy elnézem a készülődő rengeteg hasonló témájú programot, nem igazán lesz könnyű dolga a Domarknak ezen a piacon 1995-ben.

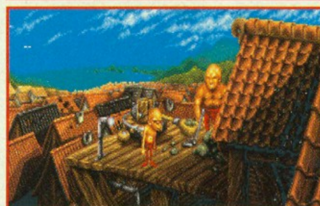
Adventure Soft

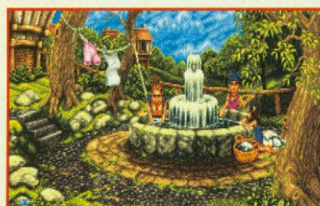




Simon a mágus biztosan sokak kedvence volt, nos itt a folytatás a **Simon the Sorcerer II**. Nagyon impozáns alkotásnak indul a program, hisz a tervezők több mint 50 helyszínt, 100 kiváló háttérképet, 50.000(!) animációs fázist, 5.000 digitalizált beszédelemet és 50 különböző zenét préseltek bele a játékba. Nem semmi, hogy 100 különböző beszélő karakterrel találkozhatunk a programban. A játék grafikájában mit sem változott, hisz ugyanolyan szép és jól kidolgozott mint az első rész volt. A kezelésen is változtattak az alkotók, 8 parancs ikon áll a rendelkezésünkre és a point & click technika valószínűleg itt is nyerő lesz. Nem kívánom lelőni a játék poénját előre, mindenesetre igen kacifántos történetre és rengeteg buktatóra (és persze humorra) készüljenek fel az Amigások és a CD³² tulajok június magasságában.

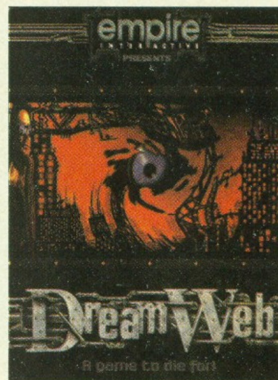








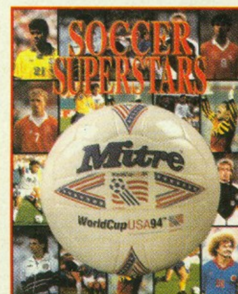
Empire



Az Emrire cég mostanában igen kegyes volt az Amigásokhoz, hiszen nemrégiben jelent meg a **Dreamweb** és a **Dawn Patrol** Amigás verziója is, mely igencsak meglepetést keltett, legalábbis ami az utóbbit illeti. A közeljövőben két programot fognak kiadni. Az egyik egy válogatás lesz a híres Amigás játékokból **Award Winners Platinium** néven, és több neves programmal találkozhatunk majd benne. A másik a június után megjelenő **Coala** nevű arcade repülőgép szimulátor lesz, melyről jórészt még semmilyen információt nem bocsátott rendelkezésünkre a cég, reméljük legalább olyan lesz mint a Dawn Patrol Amigás verziója.



Flair





A Flair első alkotása a **Soccer Superstar** lesz, mely mindenfajta Amigára és CD³²-re is megjelenik. 32 nemzetközi Team közül választhatunk a játékban, mely csapatoknál mind beállíthatjuk a karakterisztikát, és egy kicsit belenyúlhatunk a csapat felépítésébe. Egy teljesen új generációját ígéri a Flair a foci játékoknak a 3D modellezés továbbfejlesztésével, valamint a továbbfejlesztett rotoscope animációval. A következő alkotás a **Whizz** lesz, mely jellegét tekintve egy platform játék, melyben az ugrálás és futkorászás játssza a fő szerepet. Az axonometrikus ábrázolás segítségével nagyon jól néznek ki a pályák, reméljük a végleges verzió is hasonló lesz. Mindenféle dolgot kell gyűjtögetnünk a játékban és persze fel is kell őket használnunk, hisz rengeteg ellenfelünk akad majd a kalandjaink során. Az utolsó Flair ajánlat a **Rally Championship** lesz, mely segítségével egy realisztikus rally verseny kellős közepébe csöppenünk bele. Rengeteg különböző pálya, renderelt kocsik, különféle időjárási viszonyok és kocsink fejlesztése szerepel a várható opciók között, reméljük mindezt meg is fogjuk találni majd a programban.







TIE FIGHTER Defender of the Empire

Nagyon sok újdonságot nem hoztak a küldetéslemezek, de azért a rajongók nem hagyhatják ki. Három új csata, melynek végén kipróbálhatjuk az egyik legpusztítóbb vadászt a galaxisban.

Hardware igény: 386DX/40, 4 MB RAM, VGA, 3 MB HD

92%

LUCAS ARTS

PC DISK

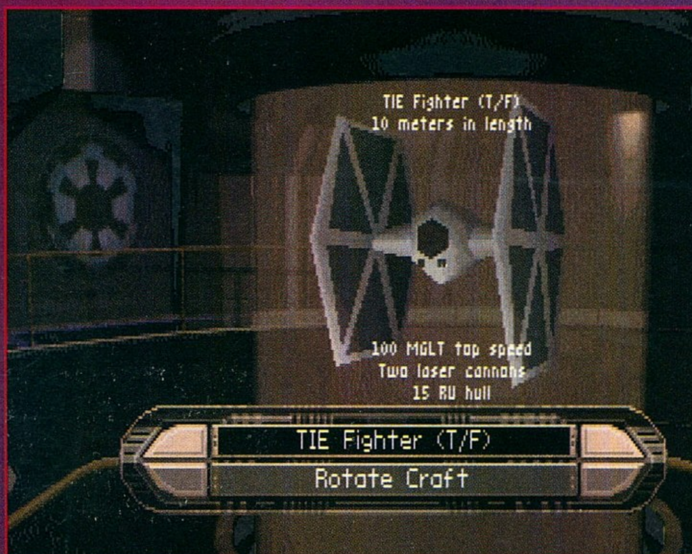
TIE FIGHTER

Defender of the Empire

Nem kellett hozzá nagy jóstehetségnek lenni, hogy előre lássuk az új küldetéslemezek megjelenését a Tie fighter-hez. A nagysikerű alaptörténet befejezése sejtetni engedte, hogy Zaarin admirális nem úszta meg ennyivel az árulását. A helyére kinevezett Thrawn admirális kíméletlen hajszát folytat, hogy véglegesen elintézze régi riválisát. A LucasArts szokásától eltérően most nem egy, hanem két lemezen adta ki az új küldetéseket. Valahol érthető is ez, mivel kapunk egy új berepülhető űrhajót és a csatákban is feltűnnek a célkeresztünkben ed-

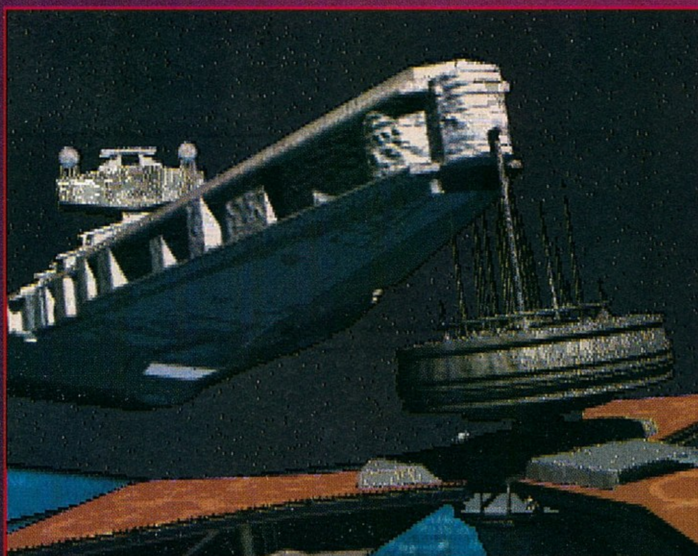


dig még nem látott gépek. Komolyabb változtatást nem végeztek a készítők, felesleges is lett volna. Nyugati szaklapok egyetlen negatívumot hoztak fel a játékkal kapcsolatban. Szerintük túlságosan is nehéz. Csak a legedzettebb és legkitartóbb birodalmi pilótáknak ajánlják. Való igaz, volt néhány olyan küldetés ami igencsak megizzasztott engem is. Szerencsére esténként akadt egy segítőm is aki élete kockáztatásával (és a szobájának ablaka segítségével) átlógott a szülői szigor elől, hogy segítsen ellátni a másodpilóta néha igencsak



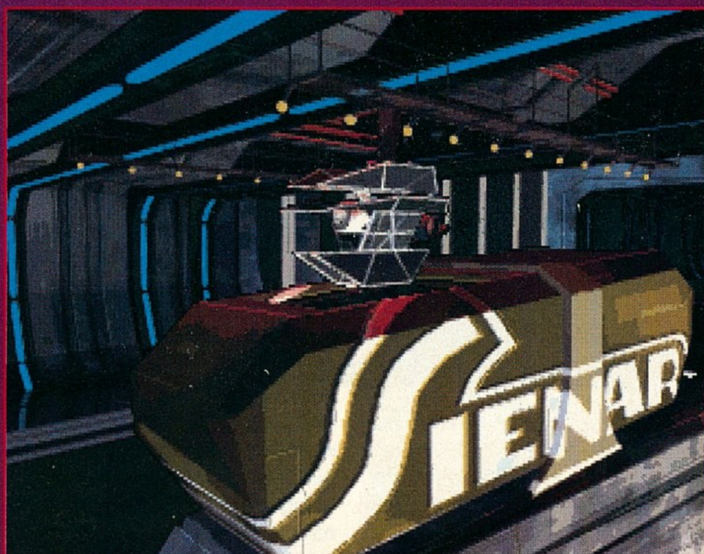
nehéz feladatát. Nemcsak az egyre hevesebb turbólézer össztüzet kellett kivédenie, de sokszor rajta vezetődött le a pilóta dühe egy-egy sikertelen küldetés után. A legnagyobb baklövést egy órás kemény csata után követte el. Az ellenünk kilőtt torpedót a saját csillagrombolónk közvetlen közelében akarta befogni, amivel akaratlanul is aktiválta a romboló vonósugarát. Szerencse, hogy még időben vissza tudtam fogni az ujjhegyeimből kiáramló energianyalábokat. Másodszor aztán sikerrel elvégeztük a ránk mért feladatot. Természetesen csak a hard fokozatot tudom ajánlani azoknak akik profiknak vallják magukat. Gondolom említenem sem kell, hogy illik megcsinálni a Császár által ránkbízott különfeladatokat is. Megfelelő teljesítmény esetén akár az Emperor's Eyes címet is elérhetjük. Nem érdemes kihagyni, nagyon szép a ceremónia.

Most lássuk milyen új géppel fogjuk irtani a Császár ellenségeit. Thrawn admirális gárdája építette meg az Assault Gunboat továbbfejlesztett változatát, a Missile Boat-ot. Kicsit megnövelték a sebességet és a fegyverzetet. A végsebessége ennek a hajónak valahol a Tie interceptor és az Advanced Tie fighter közé esik. Pajzsban persze mindkettőt felülmúlja, de az igazán nagy durranást a rakéták száma jelenti. Akár nyolcvan darab továbbfejlesztett rakétát is képes hordozni. Kettő ilyen szeretetcsomag képes darabokra robbantani még egy Tie defender-t is. Gondoljunk csak bele micsoda pusztítást lehet végezni ekkora tűzerővel. Persze, mint mindennek ennek is meg van a maga hátránya. A többi fegyverzetünk csak egyetlen szerencsétlen lézerágyúból áll. Láthatjuk tehát, hogy nem igazán közelharcra lett tervezve ez a gép. Véleményem szerint egy kicsit túl is lőttek a készítők a célon ezzel a két géppel. A Tie defender megfelelő kezekben már méltó ellenfele egy kisebb csillagrombolónak. Mit kisebb, akár egy nagyot is simán le lehet vele szedni. Emlékszem, még boldog Lázadó pilóta koromban A-wing-gel is elintéztem egy csillagrombolót, pedig azon még ionágyúm sem volt. Időközben a Lázadók sem tétlenkedtek. Kihozták a legújabb gépüket a T-wing-et. Mielőtt még X-wing fanatikusok boldogan felugranának, le kell hűte-



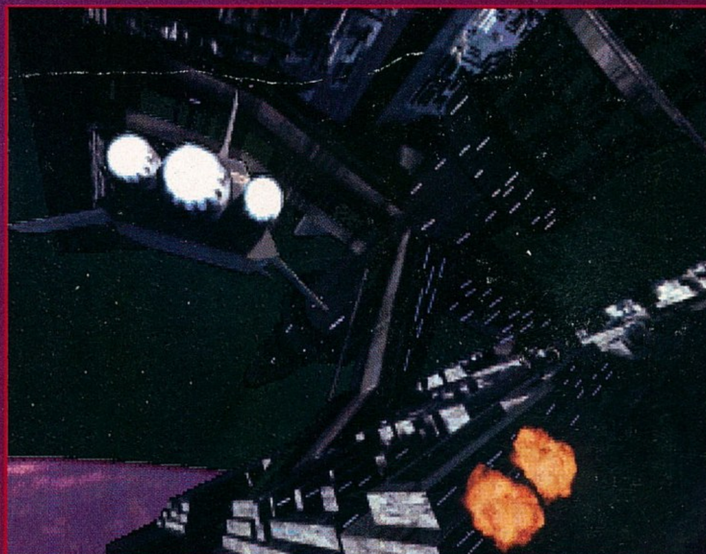
nem a lelkesedésüket. Sajnos ez a legrosszabb Lázadó hajó. Kicsi a fegyverzete, gyengécske a pajzsa, így könnyű préda volt még a lomhább birodalmi gépeknek is. A Szövetség helyében én nem favorizálnám túlságosan. A másik ellenséges vadász az R-41 Starchaser. Ez sem képvisel komolyabb veszélyt, bár négy vagy öt igencsak megizzaszthat, ha a sarkadba akaszkodik. Általában kalózok használják, ők is inkább az olcsósága miatt. A Timothy Zahn könyveiből jól ismert Katana flotta gerincét képező hajók is felbukkantak a technikai szobában. A Dreadnaught-ok komoly erőt képviselnek, háromnégy hajó még egy csillagrombolónak is méltó ellenfele lehet. Ezeken a gépeken kívül még számos más új űrobjektum található, de a maradékot mindenki fedezze fel maga.

A bevezetőben már említettem a játék nehézségét, ezért azt hiszem egy-két tipp nem fog ártani azoknak akik komolyan akarnak foglalkozni a Tie fighter-rel. Azt nem nevezem komoly játéknak, ha valaki minden második küldetésnél leveszi a nehézségi szintet. Büntetésül ezeknek a játékosoknak



nem mutatnám meg a csaták végét jelző mozikat. Lássunk tehát egy nagy csokor tippet, hogy lehet megcsinálni ezt a három új csatát.
Az első két hadjáratban csak Tie defenderrel mehetünk. Egy tapasztalt pilótával nincs ellenfele, de vannak neki is gyenge pontjai. Alapkonfigurációban túl gyors a legtöbb géphez. Hiába fogjuk be magunk elé a lomha Y-wing-et, mire igazán megsorozhatnánk már túl is repültünk rajta. Közepes megoldásként tudom ajánlani az ENTER használatát, amivel rááll a befogott gép sebességére. Ez azonban csak fél megoldás, mivel a reaktorok energiáját más célokra is fel lehet használni.
Sebességcsökkentés helyett MINDIG a pajzsok, a lézerek, illetve a vonósugár energiáját növeljük. Ezek használatával bármelyik ellenfél sebességére le tudjuk vinni a vadászunkat.
Használjuk ki a defender hatalmas pajzsát. MIndig legyen maximumon a pajzs, kisebb vadászoknak gond nélkül nekimehetünk. Ez mondjuk nem tanácsos egy nagyobb hajó esetén, mi fogjuk a rövidebbet húzni.
Sokan berzenkednek a vonósugár használatától. Roppant helytelen! Ellenséges T/A, T/D és A-wing-ek ellen remekül használható. A továbbfejlesztett változata már hosszabb ideig képes egyenesben tartani ezeket a fürge gépeket. Egy dupla rakéta ilyenkor csodákat képes tenni. Tie defenderek ellen szinte csak így lehet nyerni, mivel nagyon gyorsan töltődik a pajzsa. Ne felejtsük el, hogy a vonósugárral befogott gépeket bele tudjuk vezetni az általuk támadott nagyhajókba. Igaz, hogy azok is sebződnek, de annyit igazán megér.

Közelharc esetén tüntessük el a műszerfalat. Sokkal tovább látjuk az ellenfeleket és könnyebben ki tudjuk számítani a mozgásaikat.
Nagyhajó elleni támadáskor sem mindegy, hogy melyik részét támadjuk. Ajánlatos lege-



lőször kiszedni a torpedóvetőjét. Csillagrombolók esetén ez a gép orrában helyezkedik el. Két három torpedó már elegendőnek bizonyult. Aztán jöhetnek sorra a lézerágyúk. Ne feledjük, minél többet felrobbantunk belőlük, annál kevesebből szórja az áldást. Elméletileg itt is lehetőségünk lenne felrobbantani a pajzsgenerátorokat, de ezek elpusztításával még nem nem szűnt meg a pajzsuk. Az igazság az, hogy nem is nagyon volt rá szükség, mivel általában nem egyedül ugrottam neki egy ilyen böhöm hajónak.
A torpedók és rakéták használata is teljesen más taktikát kíván, mint ahogy azt megszokhattuk. Soha ne lőjünk olyan gépre torpedót, amely tüzel ránk. Ilyenkor ugyanis a felénk tartó sugarak felrobbantják a lövedékeinket. A legjobb nagyon kis távolságról elengedni az ajándékcsomagokat. Szerencsére így mi is könnyedén ki tudjuk lőni az ellenünk kilőtt rakétákat.
Ne szégyeljünk végső esetben utánpótlást kérni, mindenkivel megesik, hogy elfogy a rakétája és még maradt egy nagy hajó amit feltétlenül meg kell semmisíteni. Ebben az esetben kifejezetten örül három Assault Gunboat megérkezésének.

A végére maradt a szokásos szubjektív vélemény. Tecnikailag mindenképpen nagy előrelépés a Tie fighter az X-winghez képest. Több berepülhető hajó, szebb grafika és nehezebb küldetések. Egyedül a hangulatból vesztett egy kicsit. Emlékszem egy-egy küldetés után még órákat ott maradtam írtani a Tie gépeket. Manapság már alig várom, hogy kiírja a gép a küldetés végét jelző feliratot, máris rácsapok a hiperhajtómű indítógombjára. Nincs motiváció, amely hajtana. Május magasságában ígérték a következő küldetéseket. Már előre félek, milyen borzalmas gépeket kapok a kezem közé. Ha így folytatják a készítők a Birodalom fejlesztését, rövid időn belül belezsúfolnak egy kisebb Halálcsillagot egy vadászba. Jó lenne, ha nem erre pazarolnák az energiájukat, hanem megterveznének néhány felszíni támadást hósiklókkal és lépegetőkkel. Érdekességként említem csak meg, hogy a LucasArts boszorkánykonyhájában készül egy Star Wars kalandjáték is, amely Karácsony környékén fog elvonni a vizsgáktól.

Mocsy

PIZZA TYCOON

A feladat nem kevesebb, mint egy étteremhálózat kiépítése, annak minden gondjával, bajával és szépségével. A középpontban napjaink egyik közkedvelt étele a PIZZA! Most kiélheted "szakácsösztöneidet", de az alvilágban is csillogtathatod tudásodat.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 7 MB HD, MS DOS 5.0
ill. minden AMIGA

87 %

MICROPROSE

AMIGA/PC DISK

Pizza. Egyetlen szó csupán, mégis megéhezik tőle az ember. Ki ne szeretné a pizzát?! Hiszen számtalan fajtája van, melyek közül mindenki talál kedvére valót. A pizza van, volt és lesz. Már az 1600-as években készítettek pizzát, igaz az csupán halvány másolata volt napjaink álomkorongjainak. Most a MicroProse jóvoltából egy, az egész világot behálózó pizza-étterem láncot alkothatsz, megálmodhatod saját specialitásaidat, ízlésed szerint berendezheted falatozóidat. Cél: gazdagság, hatalom és persze pizzahegyek készítése. A név nem is lehet más; Pizza Tycoon. És lássatok csodát, van Amigán is, friss és ropogós!

A legújabb őrület megszületett. Lelki szemeim előtt már látom a végzetünket, GURU-lni fogunk! Mert amikor nekilátsz pizzát tervezni, bizony megindul a nyálelválasztás és hamarosan enned kell! Mit is ehetnél mást ilyen előzmények után, mint pizzát, pizzát és pizzát! (Csak mert le kell tesztelni, tényleg jó-e...) Szerencsére nem csupán ebből áll a játék, lesz még más feladat is. Szerintem harapjunk bele!

Semmi intro, csak úgy bele a közepébe! A hangulat kedvéért hallgathatod egy kicsit a "Sej, haj Rozi"-t. Ha van mentett állásod az Old Game opciónál folytathatod, de egyelőre New Game. Máris három újabb választási lehetőség közül választhatsz. A Freemode-ban lehetőségeid korlátlanok. Addig játszol, amíg akarsz vagy amíg csődbe nem jutsz (ez utóbbi könnyen fog menni). Ha a küldetéseket választod (Mission Mode), akkor nagy eséllyel kudarcot vallasz majd. Ehhez előbb nem árt sokat gyakorolni, mert a küldetésekben nincs idő próbálkozni, ott követned kell egy megoldásnak tűnő szisztémát, akkor van esélyed. No nem sok, de meg lehet csinálni. Persze ez a nehézségi szint megválasztásától függ. A Quick Start megkímél a kezdeti munkálatoktól, egyből kapsz egy berendezett pizzériát (kicsit vagy nagyot, ahogy tetszik), néhány alappizzával. Ezt egyáltalán nem ajánlom, mert a bérleti díj eleinte igencsak nagy szerepet kap, és a gép igaz jó helyet választ, de meglehetősen borsos áron. Ha nem akarsz vesződni a berendezéssel, akkor megteszi, de előbb-utóbb úgyis le kell cserélni a fogyasztók ízlése szerint.



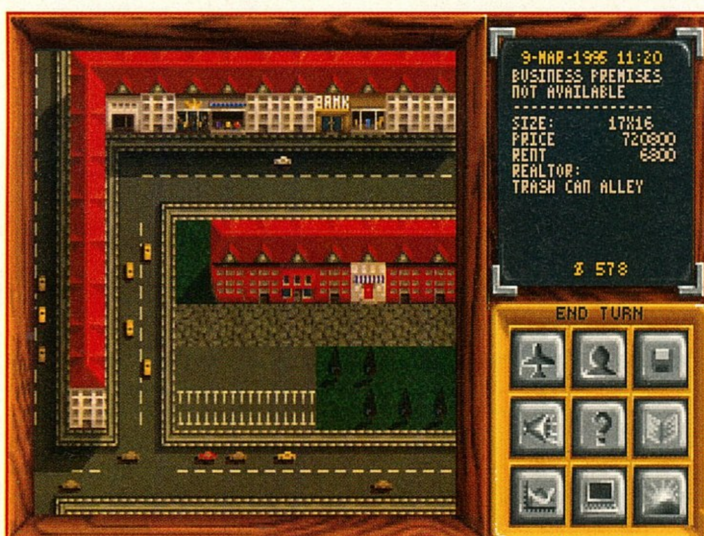






KI LEGYEK?

Ha sikerült dönteni melyik játéktípussal próbálkozol, akkor kiválaszthatod kivel játszol. Ez a döntés kulcsfontosságú, ezért tudnod kell, hogy kit érdemes irányítani a száz ember közül. Mindenkinek kilenc tulajdonsága van, ami meghatározza a személyiségét. Az alaptőkét és az életkort nem számítom közéjük, bár mindkettő fontos. A népszerűség (popularity) határozza meg helyedet a társadalomban. Minél magasabb ez az érték, annál könnyebb lesz gyümölcsöző kapcsolatokat kiépítened. Az egészségi állapot (health) sem mellékes, szorosan összefügg az életkorral és a regenerálódást befolyásolja. Az energia pontszáma a játék egyik sarkalatos pontja. Ettől függ ugyanis, hogy egy körben, azaz egy munkanapon mennyit tevékenykedhetünk. Harminc alatti értékkel nem érdemes kezdeni, bármennyi tőkéje is van az illetőnek! Az intelligencia pontszáma saját karakterednél nem túl mérvadó, úgyis Te irányítasz. Viszont az ellenfeleid kiemelkedő szellemi képességei gondokat okozhatnak. A charisma a személyes varázsodat jelöli. A Dexterity a gyorsaságot fejezi ki, de szerepe van a veszélyes ügyletek lebonyolításának sikerességében is. Hasznos tulajdonság, jó ha magas. Mondjuk, aki eleve pancser, az ne kezdjen a maffiával. A Personality megint az üzleti életben kap szerepet, főleg, amikor meg kell győzni valakit valamiről... A Cookery pont szintén az ellenfeleid esetében meghatározó, mert Te semmivel sem fogsz jobb pizzákat sütni akkor, ha ez a szám magas. Ők viszont sajnos igen, így a bajnokságokon nehéz dolgod lehet. (Gyakorlás kérdése az egész!) A bátorság (courage) igazán az alvilágban hasznosítható tulajdonság. Ha "Jó fiú" akarsz lenni, akkor mindegy mennyi. Ennyi lenne a karakterválasztás szempontjainak felsorolása. Ha többen játszotok, akkor értelemszerűen mindenkinek kell választani. A jobb oldali oszlopban a pizza étterme(i)d nevét adhatod meg.



GYORSTALPALÓ!

Végre nekiláthatunk a lényegnek! A gusztusos világtérképen válassz egy várost magadnak, ahol megkezded a hódító utadat (a küldetéseknél nem árt a feladat szerint haladni). Kezdőknek ajánlható például Berlin, mert itt alacsony bérleti díjért is egész jó helyeket lehet szerezni. Chicago se rossz, de az alvilág és a konkurenciaharc jóval élesebb. Az első feladat lesz az étterem kibérlése (aki quickstarttal indult, már túl van rajta). A megjelenő képernyőn akad néhány ikon (ez még csak a kezdet) és menüpont. Az ingatlanokról a properties menüben kérhetsz segítséget. Itt választhatod ki mi érdekel: eladó (for sale) és/vagy bérelhető (to rent) helyiség. Valószínűleg egyelőre a bérleti szerződés marad. A villogó pontok mutatják a kínálatot. A térképet bal klikkel nagyíthatod, jobbal kicsinyítheted. Az első pizzéria helyének megválasztásakor meg kell nézned, mi van a környéken (mozi, disco, esetleg másik pizzéria stb.), mennyi a potenciális vevők száma és mekkora a helyiség (size). A bérleti díj (rent) kétezer körül jó, de például egy mozi, bár vagy disco mellett öt-hat ezret is érdemes fizetni. Ha sikerült választanod, akkor hívd fel azt az ügynököt, akihez az adott ingatlan tartozik (realtor). Ehhez a számítógép ikonra kell klikkelned, majd az ügynökök feliratra. Ott megtalálod akit keresel. Ha megvan a bolt, akkor ha ráklikkelsz, megtekintheted új birodalmadat. Még nem túl nagy, de majd... A sivár falakra ráfér a felújítás! Meg kell venned a berendezést. Ezt a kalapács ikonnál ejtheted meg. Ezen belül négy újabb lehetőség közül választhatsz, bútorok, konyhai felszerelések, extrák és padlózat. Egy kicsit nézz körül, a kínálat igen bőséges. Ízlésed és pénztárcád szerint költekezz, de ne hagyd figyelmen kívül az étterem méreteit sem. Minél többen le tudnak ülni, annál jobb. Nem árt meghagyni a helyet a felszolgálónak, hogy a vendégekhez odaférjen! A virágok, gyertyák és egyéb díszítőelemek megadják a hangulatot. Attól függően, hogy a vendégek zömét melyik korosztály alkotja, vehetsz televíziót, zenegépet, flippereket, videojátékokat, automatákat, telefont stb. Ez talán még ráér. (Ld. később is!) Ha berendezted az éttermet, akkor következik a tűzhely kiválasztása. Az igazi pizzát faszénnel fűtött kemence lapján sütik

még napjainkban is. A kemence kiválasztásánál törekedj a minél nagyobb kapacitásra és a viszonylag rövid sütési időre. A minőség sem utolsó szempont, de elég borsos árat kérnek érte. A használt áruk között kisebb grilleket is találsz, de nem érdemes induláshoz megvenni őket (később, fejlesztéskor esetleg). Az elektromos sütők már a modern kor vívmányai, de nem az igaziak, hiába nagy a kapacitásuk. Ha megvan a sütő, jöhet a "legénység". A személyzet ikonra klikkelve egy újabb képernyőhöz érkezünk. Háromféle személyzet van; szakács, felszolgáló és manager. Ez utóbbira egyelőre semmi szükség. Az ikonoknál válaszd ki a típust, majd a bevásálókocsival tekintsd meg a választékot. Ismét adat hegyek! Mindenkinél az legyen a meghatározó, amiként foglalkoztatod (szakács-cooking, felszolgáló-serving, manager-management). Emellett jó ha magas a gyakorlottság és a megbízhatóság értéke is (A link munkások a legidétlenebb indokokkal nap mint nap késnek, ami komoly anyagi veszteséggel jár. Sajnos még lophatnak is...). Persze a napi pizzák száma és a bér sem utolsó szempont. Esetleg elolvashatod a bemutatkozó levelét a pályázónak. Tökéletes munkaerő ugyan nem létezik, de vigasztaljon, hogy befizetheted alkalmazottaidat mindenféle tanfolyamra, hogy fejlődjenek. Ha megvan a személyzet is, akkor nekiláthatsz a menü összeállításának; elkészítheted az alapreceptеket és/vagy kreálhatsz saját specialitásokat is. (Ennek fortélyait lásd később!) Már csak az étlapot kell összeállítanod és nyithatod a boltot. Az árak megállapításánál ne csak az előállítási költséget kalkuláld, mert ott van még a bérleti díj, az alkalmazottak bérei stb. (Eleinte 8-9 körül legyen egy pizza, aztán majd kialakul.) Végre megnyitottad első éttermedet, most jön a sűrűje, bevásárlás, esetleg kölcsönfelvétel, bajnokságok, ismerkedés az alvilággal, reklámkampányok, ... A gyorstalpalónak azonban itt vége.

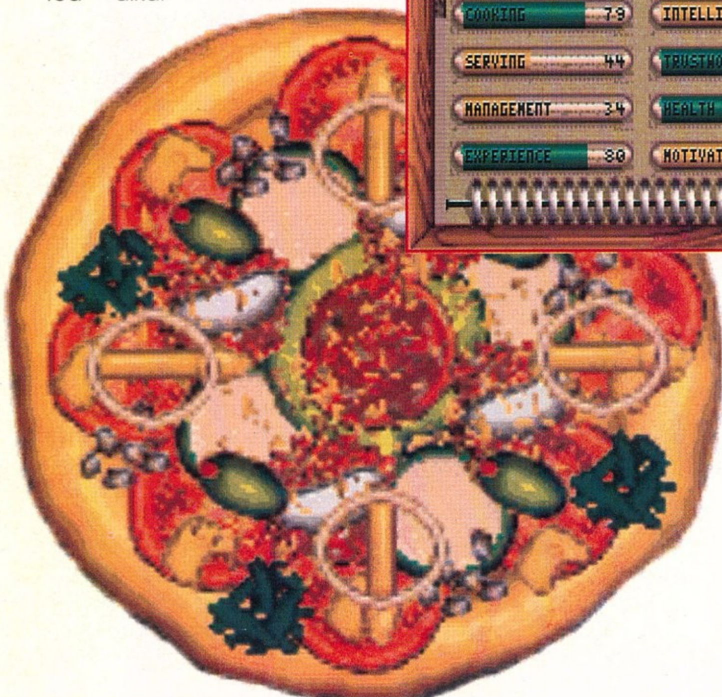


MINDEN AMIT TUDNOD KELL...

IKONOK és MENÜK. Vissza az alapokhoz, itt most a kivesézés következik, a felfedezőkedvűek lapozhatnak.

Kezdjük a várostérképpel. A player menüben az egyes játékosok éttermeit kérheted ki (hasznos lesz, ha huncutkodni akarsz a konkurenciánál). Az egyes éttermek vonzáskörét a range-ben nézheted meg (újabb helyiség bérlésekor nem árt megnézni). A következő menüben a vendégek számát és arányát befolyásoló, szóval fontos helyeket találod. A templomok a legidősebb korosztályt vonzzák, a bankok főleg az üzletembereket, a mozik a tiniket, a gyerekeket és a fiatalokat, az iskolák körül valóságos gyerekáradat hömpölyög, a disco a tinik tömegének szórakozóhelye, a bárokban inkább a középkorúak mulatnak, az áruházak körül többnyire a hölgyek nyüzsögnek, a hotelekben pedig üzletemberek szállnak meg. Az üzletek, raktárak, sőt az összes üzleti vállalkozás kijelzését is kérheted itt. A properties menüt már a gyorstalpalóból ismered. Itt találod a bérbe vehető vagy eladó helyiségeket.





A várostérképen az egér segítségével mozoghatsz, de átlapozhatsz a kerületekhez is (district). Ez utóbbi az alvilág küldetéseinél lesz hasznos.

A várostérkép mindhárom méreténél, jobb oldalon ugyanazokat az ikonokat találod. Ezek (balról jobbra, fentről le):

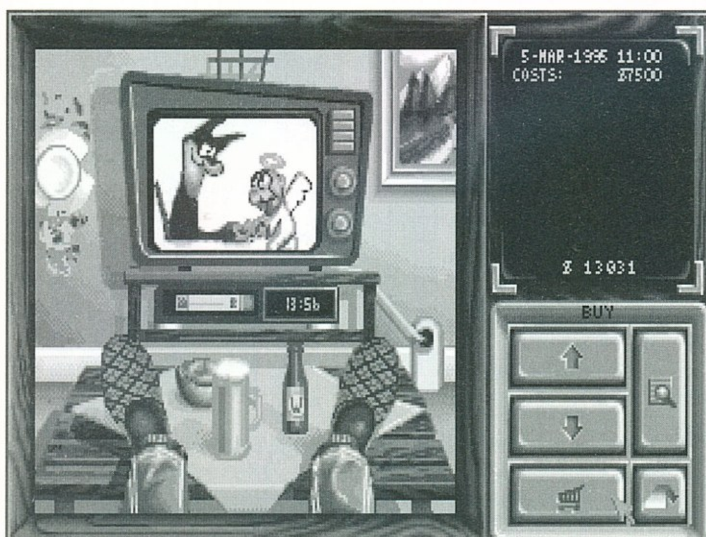
A repülővel a világtérképhez jutsz. Ha valahol már letelepedtél, akkor a repülés pénzbe kerül!

A második ikonnál karaktered fontosabb adatait találod újabb ikonokkal (Itt beállíthatod, hány órakor szeretnéd kezdeni a következő napot, megnézheted elért pontjaid számát, tulajdonságaidat, éttermeid heti mérlegét, a fontosabb események dátumait, státuszodat a társadalomban illetve az alvilágban, kitüntetéseidet stb.).

A Disk menü használata a szokásos. Töltés, mentés, kilépés. Itt van az options is, beállíthatod a zenét, hangeffekteket stb.

A következő, "tölcsér" ikon a reklámkampányok lehetőségét rejti. A pénztárcádtól függ mire áldozol; röpcédulára, plakátokra, újsághirdetésre vagy tévéreklámra. A szokásos módon (bevásárló kocsi) vásárolhatsz; megadhatod a szórólapok számát, a plakátok grafikáját, a hirdetések szövegét és kiválaszthatod a tévéklippet is. A tévéreklámok a leghatéko-

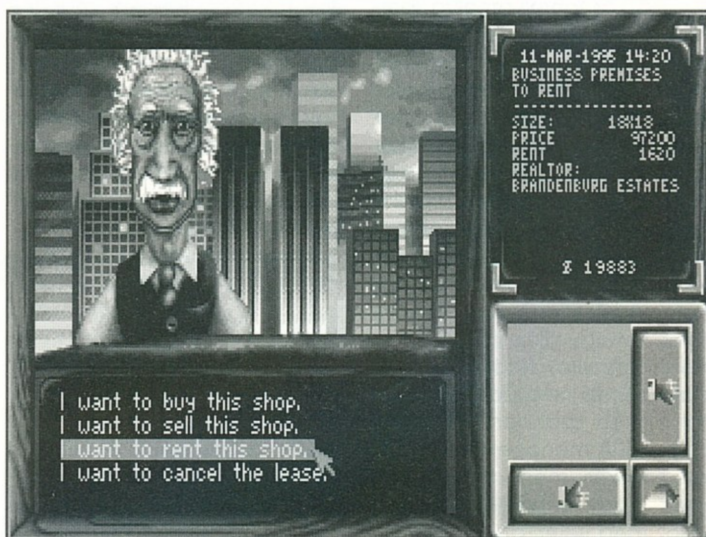
nyabbak, de egy jól összeállított szlogen is hatásos lehet. Ha az újságban írnak valami őrületről (pl. monster-mánia), akkor olyan hangulatú reklámot válassz!
A kérdőjel segítségével mindent megtudhatsz amire a sikeredhez szükséged lesz. Ez tulajdonképpen egy közvélemény kutatásnak felel meg. Mindenek előtt képet kapsz arról, hogy az egyes korosztályok milyen arányban fordulnak elő a



körzetedben. Megtudhatod a zóna típusát (bevásárló-, lakónegyed stb.), a közlekedés és a bűnözés mértékét. A zóna típusa meghatározza milyen pizzákat árulj, ha sikeres szeretnél lenni. A lakóövezetekben és az iparnegyedekben a hagyományos alappizzákat kedvelik, lehetőleg komfortos környezetben (nem túl kirívó vagy bohókás berendezés). A kereskedelmi zónában minél gyorsabban szeretnek enni, jó minőségű alapanyagból készült, nagyjából hagyományos pizzákat. A szórakozó negyedben teret kaphatnak egyéni ötleteid, saját kreálmányaid, de szintén csak a minőségi terméket szeretik. A bevásárlóhelyeken az idő előtérbe kerül a minőséggel szemben, de mivel rohannak, szinte mindenevők, úgyhogy alkothatsz itt is. A tranzit övezetben azokat a hagyományos pizzákat áruló helyeket kedvelik, ahol gyorsan ehetnek. Ezek után kérhetsz információt a terület ingatlanjairól; milyen tendencia jellemzi (növekszik-e), mennyi az átlagos értékesítési és bérleti díj, és hány helyiség van, ami bérbevagy eladó. Itt találod még a gazdaság fejlődésének vagy hanyatlásának a grafikonját is.
A következő, fontos adathalmaz a különböző korosztályok ízlését mutatja be, hogyan viszonyulnak a zsíros, édes, sós, forró és a fűszeres pizzákhoz. Ha megnézted kik a fő vevőid, akkor most érdemes bepillantani ide, hogy milyen az ízlésük.

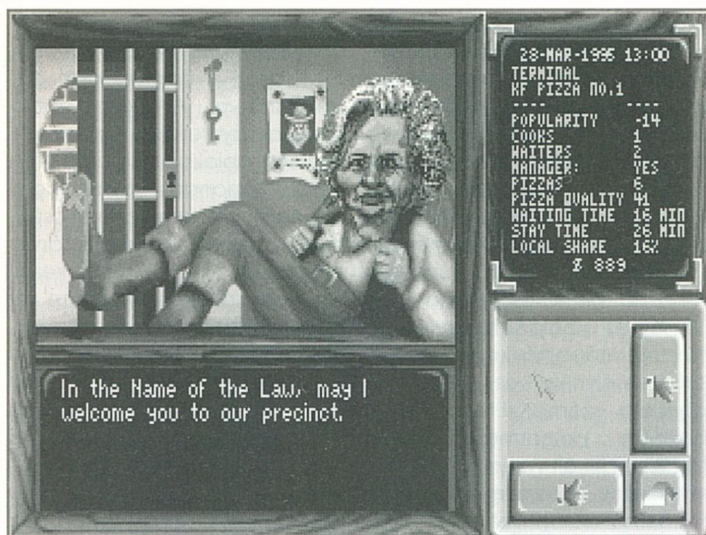
Így "könnyű" lesz sikeres pizzákat tervezni. A trend szintén meghatározó a sikeresség útján. Itt a legújabb őrületeket találod, hogy az aktuális kutatások szerint mi egészséges és mi nem. (Ehhez nem árt minden nap olvasni az újságokat is!) Ebben az ikoncsoportban találod a pizza Top listát, a bajnokságok adatait és az éttermek részesedéseinek arányát is.
Újság. Itt a legidétlenebb cikkek közül kell kimazsoláznod a számodra fontos információkat. Feltétlenül lapozz bele minden nap! Megtudhatod a kaja divatirányzatokat, a legújabb őrületeket, a tudományos világ híreit, az alvilág híreit stb.
Grafikon ikon. Statisztika hegyek; havi mérleg, éttermeid összegző adatai, kiadások, bevételek, kölcsönök, biztosítások, tőkeáramlás stb.
A számítógép termináljánál lehet telefonálni. Az első csoportban a különféle ingatlanügynököket tudod elérni (bérbeadás, illetve bérlet megszüntetése, ingatlan vétel és eladás). A bankoknál veheted fel és törlesztheted a hiteleket, befektetheted a pénzedet, feladhatsz csekkeket. A biztosító társaságoknál köthetsz, lemondhatsz szerződéseket (lopás, raktár, tűz, személy- és vagyonvédelem), követelheted a neked járó összegeket vagy kérhetsz tanácsot. A hatóságnál a rendőrség és a polgármester érhető el. Ez utóbbinál kap szerepet a személyiség és charisma pontjaid száma! Eleinte örülhetsz ha a polgármester egyáltalán szóba áll veled és ad egy időpontot. A sejtelmes "others" megjelölés alatt veheted fel a kapcsolatot különféle alvilági csoportokkal (ld. bűnös ügyletek).
A robbanás ikon a kör végét jelképezi (energiapontokat takaríthatsz meg).

AZ ÉTTEREMBEN
Most kukkantsunk be ide! A



jobb oldali ablakban minden étteremről megkapod a következő infókat: népszerűség értéke, szakácsok, felszolgálók, száma, van-e manager, hány pizza van az étlapon és milyen minőségű, mennyi a várakozási illetve az ott tartózkodási idő és végül hány százalékos a részesedési arány. Az ablakban látható maga az étterem vagy a konyha. Jobb oldalt itt is van néhány ikon. A kulccsal nyithatod illetve zárhatod az éttermet. A paradicsomkupacnál az alapanyagkészlethez és beszerzéshez jutsz. A kalapácsot már ismered, itt lehet bútort, tűzhelyet, dekorációt stb. vásárolni. Ezután következik a menü, ezen belül a napi eladott pizzák aránya. A személyzettel kapcsolatos tennivalókat a következő ablakban találod (felvétel, felmondás, a manager feladatai, béremelés és csökkentés, tanfolyamok). Ezután a receptjeid listája következik. Nem kell feltétlenül minden receptedet feltenned az étlapra, de nem árt előre tervezgetni. Egyik zóna éttermében ez megy, a másikban amaz... (A pizzák alkotását a recepteknél találod!) A bal alsó ikon az étterem statisztikáit rejti. A terminál funkcióját már tudod. Az utolsó ikon pedig az animált statisztikát tárja fel (a lényeg ugyanaz).

VEVŐK, avagy a fogyasztótársadalom
Mint már említettem hat osztályba sorolhatod vendégeidet; gyerekek, tinik, munkások, háziasszonyok, üzletemberek és nyugdíjasok. A pizzák összeállításakor feltétlenül figyelembe kell venned ízlésüket! A gyerekek és a tinik az édes dolgokat kedvelik. A munkások szeretik a tápláló (zsírosabb), fűszeres pizzákat. A hölgyek mindent, kivéve az édeset. Az üzletemberek a sós, de sovány rátéteket, a nyugdíjasok pedig mindenevők, bár túlzottan nem kedvelik az édeskés ízeket. Ezek persze csak általánosságok, mert minden városban előfordulnak egyéni eltérések. Kérdezd meg a vendégeket, mi a véleményük, az a legbiztosabb!



SZEMÉLYZET

Nem kell hangsúlyoznom milyen fontos szerepet játszik a jó személyzet. Egy étteremben maximum hat-hat szakács és felszolgáló, valamint egy manager dolgozhat. Ha ez sem elég akkor tanfolyamokra fizetheted be munkásaidat, ahol elsajátíthatják szakmájuk minden csínját-bínját. Igaz a tanfolyam idején a munkás nem dolgozik. Pozitív hatású a termelékenység szempontjából a béremelés is! A munkaerő kínálat meglehetősen vegyes, alaposan nézd át! Ha nem jól döntöttél még mindig kirúghatod akivel elégedetlen vagy, de ne feledd, hogy ők is csak emberek (többnyire) és olykor hibáznak, késnek, elalszanak stb. A tolvajokat azonban szigorúan dobd ki! A manager egy speciális munkás, meg kell becsülni, mert nagy segítségedre lesz! (Igaz meg is kéri az árát.) Hogy munkaköri feladatai közé mi tartozik, azt neked kell meghatároznod; készletek feltöltése, árváltoztatás, hitelkezelés. Egyes esetekben kérheted, hogy értesítsen és megszabhatod azt is, hogyan bánjon a személyzettel.

ALAPANYAGOK, RAKTÁRAK

A pizzák alapanyagainak beszerzése eleinte a Te gondod lesz. Mivel az áru romlandó, nem tudsz bármennyit venni, de egy-két napra feltétlenül érdemes bevásárolni. Amikor jobban beindul az üzlet, akkor a főbb szállítóiddal szerződést köthetsz. Így nem kell nap mint nap vásárolni, mert a partnered szállít. Persze a szerződést fel is bonthatod. Ha kicsit jobban állsz anyagilag, akkor igyekezz minőségi árut vásárolni!

Nem lesz szükséged mindennapi bevásárlásokra, ha kibéreltél egy raktárat. Ilyenkor már feltétlenül érdemes felvenni egy managert is. A raktárban már nem romlik az árud és elkezdhetsz kereskedni is! (Zárójelben megjegyzem, hogy a fegyvereket is gyorsan szállítsd ide.)

RECEPTEK és PIZZA ÁLMOK

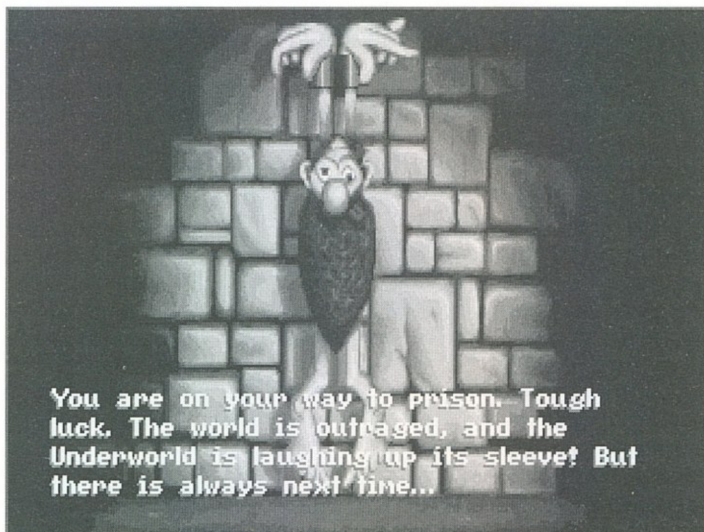
A Nagy Pizzasütő Szakácskönyv tartalmazza a tizennégy alappizza receptjét. Bármelyiket nyugodtan elkészítheted magadnak, ezek valóban finom, élvezetes falatok!

Maga a tervezés nagyon egyszerű, az üres pizzaalapra pakolhatod a hozzávalókat. Ezeket a pizza feletti ikonoknál találod fajtánként; zöldségek, húsok, gyümölcsök, sajtok és fűszerek. Mindent még kétszer apríthatsz, ha a darálóra klikkelsz. Persze ilyenkor az ízeket befolyásoló értékek is változnak a súly arányában. A díszítőelemeket mindig hagyd a végére! Ha lehet a pizza esztétikus is legyen! Ha elkészültél, akkor lezsűriztetheted a munkádat, nem mintha sokat számítana, mennyire ízlik a nagyokosoknak. Úgyis a fogyasztók közötti siker a lényeg! A nagyítónál megtalálod a várható sikert és az előállítás költségét. Ha úgy gondolod, hogy a pizza kiérdemelte, hogy felkerüljön az étlapra, akkor klikkelj a nyíl ikonra, nevezd el és árazd be művedet. Majd kiderül szeretik-e.

Az alapanyagokról még csak annyit, hogy hely hiányában nem tudom felsorolni az összeset, viszont a pizzatervezésnél a jobb oldali ablakban mindig elolvashatod milyen ízhatású. Ha ezt az aktuális divathullámmal és a fogyasztók ízlésével összeveted, akkor elmondhatod magadról, hogy tudományos alapon készíted pizzáidat.

többit pedig darálva szórd a tetejére (összesen 190 g).

A csirkés pizza is finom. Az alapján öt csirkedarab, hat adag darált fokhagyma és négy szem olívabogyó van. Ezután következnek az ananászkarikák; egy egészben, egy pedig nyolc darabra vágva. A folytatás: nyolc szelet gombára négy adag darált oreganó kerül. A pizza tetejére pedig egy parmezánkarikát és hét adag reszeléket szórnak. Wow!



Néhány pizzaköltemény (alap és sk):

A legegyszerűbb a nápolyi, azaz a klasszikus őspizza. Ahol rengeteg paradicsommal beborított alapra (420 g), egy gerezd és nyolc adag darált fokhagymát tesznek, négy egész és nyolc darált oreganóval díszítik, s parmezán sajtot raknak körbe rá (160 g).

Az Andrea Doria alapján tizenhárom paradicsomkarika terül el, erre négy egész szardíniát és négy karika halfilét kell helyezni. Ezután tíz szem olívabogyó, négy zsályalevél, hat hagymakarika és négy gerezd fokhagyma következik. A pizza tetejére pedig reszelt mozzarella kerül (45 g).

A szalámis pizza isteni, ki van próbálva! Az alapon hét paradicsomkarika és tizenegy szelet szalámi van. Aztán jöhet a négy szelet gomba, a négy negyed kemény tojás, a négy szem olívabogyó és a nyolc szardelladarab. Középre tegyél két egész mozzarella szeletet, a

Az egzotikus pizza nagyon édes és szerintem ehetetlen, de az iskolások szeretik. Az alapra egy hatalmas ananászkarika kerül és köré még négy darabka. Ezután négy szelet kiwi, nyolc szem kimagozott cseresznye, négy almagerezd és egy egész, tisztított mandarin. A díszítés pedig négy szelet eper és szintén négy citromlevél.

A lazacos pizza kicsit költségesebb, de remek. A hét paradicsomkarikára négy szelet gomba és hat közepes lazacdarab kerül. Most jöhetnek a zöldségek; a négy egész és a hat karikára vágott póréhagyma, a négy szem olívabogyó. A fűszer négy adag őrölt oregano legyen és a pizza tetejére szórj reszelt Bel Paese sajtot (40 g).

Nálam a gyerekek nagyon szerették a "Pears for Kids" pizzát. Ez az olcsó pizza a körte-dili idején vezette a Top listát! A recept: a négy negyed és a tíz adag aprított körtét az alapra teszed. Ezután nyolcvan gramm ananászdarálék, tizenkét adag eperpüré és kilenc

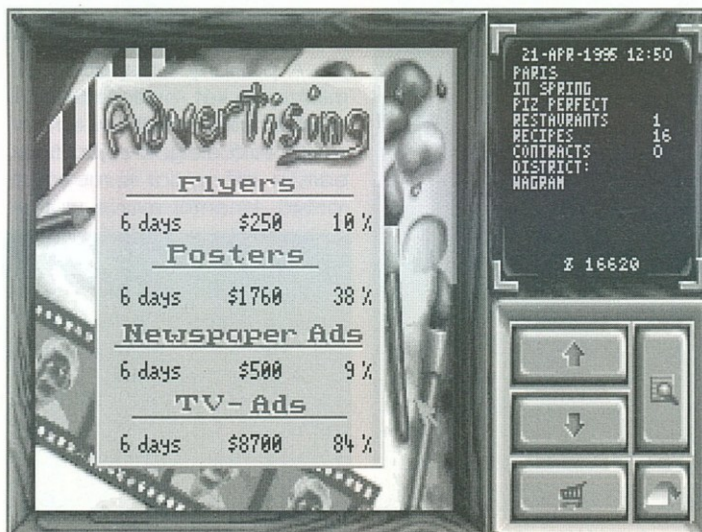
szem szeder következik. Fűszerként négy gramm finomra őrölt gyömbért szórj rá!
A másik tuti receptem a "Macho" névre hallgat és életem párja kreálta. Berlinben az üzletemberek körében 100 %-os népszerűséget ért el (a leggyengébb értéke a 72 % volt). A recept: Hét paradicsomkarikával beteríted az alapot. Ezután jön négy szelet sonka, majd középre újabb négy szelet paradicsom, négy szem olívabogyó, és húsz gramm apróra darált fokhagyma. A tetejére húsz gramm Bel Paese és rengeteg (385 g) parmezán. A díszítés pedig 28 g petrezselyem. Best!

BAJNOKSÁGOK
Ezeken a versenyeken indulhat az összes pizzéria (havonta és egy nagy verseny évente) vagy csak kettő (Te és akit kihívtál). A feladat: minél gyorsabban és precízebben kell elkészíteni a megadott pizzákat. A zsűri pontozza a produktumot az eredeti recepthez viszonyítva és az időfelhasználás is számít. Aki a legtöbb pontot kapja, azé a pénz és a dicsőség. Ha Te hívod ki valamelyik konkurens főnökét, akkor keresd fel hálózatának egy éttermét és klikkelj a megfelelő ikonra. Nem biztos, hogy szóba áll veled, de ha igen, akkor meg kell határoznod a tétet és a sebességet. Ha az éves bajnokságot megnyered, akkor vendégeidnek felajánlhatod az Év Pizzáját. Nem hiszem, hogy kell mondanom, ez lesz a best-seller. A polgármester is szokott díjakat osztogatni. Ezt megelőzően azonban általában nevezési díjat kell fizetni. Ilyen díjak: a Város Legszebb étterme, Arany Pizza, Leggyorsabb Felszolgálás, ...

BŰNÖS ÜGYLETEK, kalandozás az alvilágban
A kapcsolatfelvétel senkinek nem okozhat gondot. Egyrészt a zűrös környékeken hamar feltűnnek a nehézfiúk és felajánlják segítségüket. Másrészt pedig ott a telefon...
A maffia egy új világot nyit meg előtted, ahol éppúgy a csúcsra juthatsz (akár Keresztapa is lehetsz). Persze ezért is éppúgy meg kell dolgozni! Eleinte kisebb feladatokkal bíznak meg, majd jönnek a nagyobb falatok. Mindig legyél pontos! A rizikó általában egyre nagyobb, de a jutalom is ennek megfelelően nő... Ha nem jön össze, marad a börtön.
Az alvilágtól is vehetsz fel kölcsönöket. Ez jól jöhet, ha nem hitelez már egyetlen bank sem! Az infokért sem kell a szomszédba menni, mindenek előtt kell egy fegyverkereskedő...
Ha már beszereztél kisebb-nagyobb "játékszereket", akkor betérhetsz a közeli konkurenciához egy kis mókára; patkányok, bűzbomba, hánytatószer, romlott sajt. Komolyabb esetekben jöhet a bomba, az aknavető, ... Ha mindezt nyitás előtt teszed, akkor igazán könnyen bajba kerülhetsz!



TIPPEK
Ne sajnáld a pénzedet a reklámkampányokra, mert sokszorosan behozzák az árukat, főleg ha már egész üzletláncod van! A jó reklámfilm kiválasztásában segíthet az újság!
Ha elvállalod az alvilág munkáit, akkor mindig teljesítsd a melót pontosan! Ne felejtsd el beállítani az órát!
Kérdezgesd a vendégeidet, mi a véleményük a helyről. Ha túl sok a panasz a berendezésre, akkor zárj be, és cseréld le gyorsan!
Ne felejtsd el behajtani a biztosítótól a kártérítést!
Ha már kivagy, menj el nyaralni! Az a pár nap kikapcsolódás jár neked. Ezt úgy teheted meg, hogy a karakterednél lekapcsolod a lámpát. Vigyázz, mert az ellenfeleid ilyenkor tovább játszanak. Viszont csak így tudsz regenerálódni (ha elmúltál száz éves, akkor nem fog menni...)
Törekedj a minőségre és a gyorsaságra! Foglalkoztass több szakácsot, felszolgálót és küldd őket tanfolyamokra, ha teheted.
Ne feledd, a pénz nem boldogít, viszont gazdaggá tesz!
A zenegépet, tévét be is kell kapcsolnod különben semmit nem ér (dupla klikk)! Az sem mindegy, mi szól!



Ha több mint egy évre bérelsz helyiséget, kedvezményt csikarhatsz ki az ügynöktől! Vigyázz, mert olykor megpróbálhatnak becsapni...

Végezetül marad számomra az értékelés. A játszhatóság remek. Nem mondom, hogy könnyű nyereséget termelni, de így igazán nagy öröm, amikor végre beindul az üzlet. Elsőre nem fog menni, az biztos. Sebaj! A grafika tökéletesen elegendő ehhez a stuffhoz. Hiszen mi lenne velünk, ha valódi pizzakölteméények fotóit pillantanánk meg a monitorokon?! A játék szép és jó, viszont semmi több. Azért néhány órára, napra, hétre, ... ez is elég lesz. A legsikeresebb recepteket (esetleg az Év Pizzáját) szívesen látom!

Lily

WILD CUP SOCCER

Mindenkinek, aki unja már a normál fociprogramok egysíkú világát és azt, hogy mindegyik szabályos szerelése után fütyül a bíró!

Hardware igény:
A500

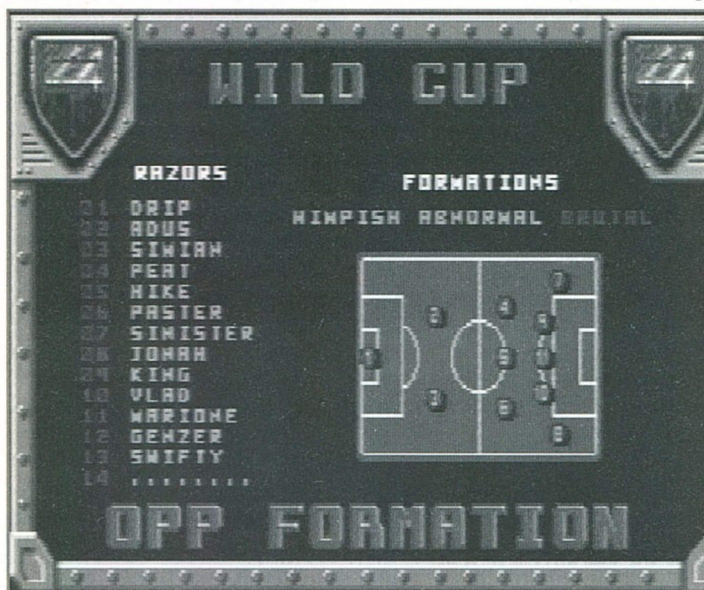
80%

MILLENNIUM

AMIGA DISK

WILD CUP SOCCER

... és figyelj, Ödönke, nekem is hozz egy nagy adag nácsölt légyszi. Ja, már megy az adás?!
Ööööööööö, hhhhhhhöhöhöhö, hhhhhhöhö. Jó nagyot kívánok, tetves hallgatóink, itt a közismeretlen riporter, Titrai Vamás beszél a híres-hírhedt Brutal Sports újabb eseményéről, a Wild Cup Soccer bajnoki fejle-



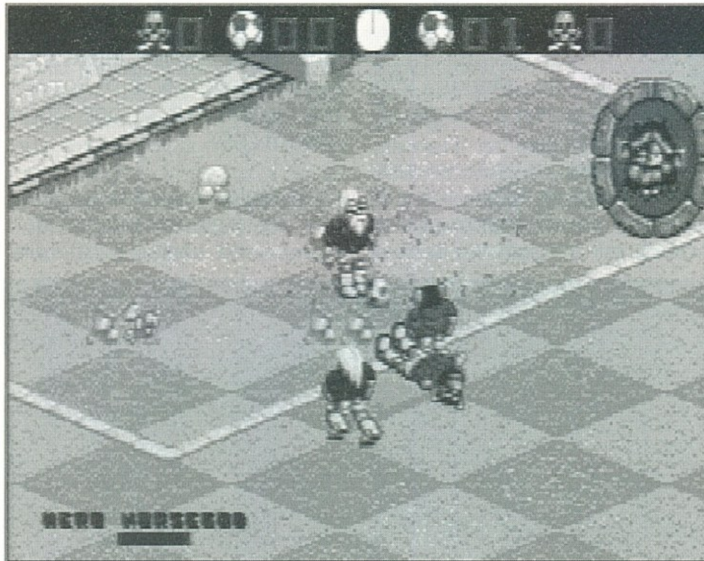
rúgó-mérkőzés helyszíni felvételéről. A közönség hangulata kitűnő, már többen ütik egymást vasbotokkal és baseball-ütőkkel, valamint egyre több kézigránátot is látok repkedni a levegőben. Ebben a percben masíroznak ki a csapatok a pályára. Ma a vegyes összetételű Razors és a Bajnoki Címet védő Defenders küzd meg egymással a túlélésért. És megkezdődött a küzdelem! A Defendersnél a labda, de nem sokáig, mert egy szemfüles kecske jól célzott térdrúgással megszerzi a labdát és már száguld is a medvék kapuja felé. Egy viking állja útját, kardjával hadonászva. Miután lehadonászta ellenfelét a lábáról már rohan is, de nincs szerencséje, mert az ellenfél egy játékosa rakétavetőjével szinte lerobbantja a lábáról a lasztit. Hiába, a Razors csapata mindig is a szabályszerű küzdelméről volt híres. De máris újra az egyik Defenders birtokolja a labdát, és tör át a felezővonalon. Egy nyúl bátran eléáll, de mi történt? Egy hatalmas rúgás eredményeképpen a feje nagy ívben lerepült a nyakáról! Header, header - skandálja a tömeg egymás szájába lépve, miközben gyújtóbombákat dobálnak a játékosok közé. Egy meggondolatlan és bizonyára színjózan néző merészen egy színes papírszalagot hajít a pályára, amiért a többi szurkoló neheztelése jeléül egyszerűen kihajítja a nézőtérről. A lelkileg és testileg megtört nyulat a félidőben elviszik az újjáélesztőbe, így nemsokára újra találkozhatunk vele.

És itt a második, mindent eldöntő félidő. Kezdés után a Defendersnél van a labda, de egy patkány egyszerűen ellopja tőle. A közönség fújol és aknavetővel lövi a Razors kapuját. A patkány fut a labdával, miközben két nyúl fedezi. A medvék csak nevetnek, amikor a rágcsáló elesik a saját lábában, a két nyulat is magával rántva. Innentől már egyértelmű a profi módon játszó Defenders győzelme. Az ellenfelet még a hátuk mögött szponzorként álló Vég- és Bomlástermék Újrafeldolgozó konszern hatalmas anyagi bázisa sem menti meg a biztos vereségtől. Hát ennyi lett volna a mai nap, holnap körpanoráma kapcsolást hallhatnak a kecske-gyík összecsapásról. A viszont hallásra!





Közvetítést hallhattak a Wild Cup Soccer legújabb mérkőzéséről, amennyiben be volt kapcsolva a rádiójuk. Üdvözli önöket a vételzavar-felelős Vég Béla és munkatársam, Víz Elek nevében is, a kínai rádió bemondogató szakmunkása, Teng Leng. A most következő műsorban bepillantást nyerhetünk a Wild Cup Soccer játékok kulisszái mögé. Ebben segítségünkre lesz népszerű amatőr-riporterünk, az autószerelő Kup Lung is, ki nagy rajongója eme sportnak és minden mérkőzésen kint találhatjuk a lelátón, ha éppen kijött a kórházból.



Hello mindenkinek vagy ahogy a Nagy Vezérünk, Dick Taator mondaná: Dolgozz keveset, nem ér baleset! Mi is voltaképpen ez a játék? Nos a cél egyszerű, a labdát a gólvonalon túlra kell juttatni. A kezdő edzők háromféle fő opció közül választhatnak. Ezek a Wild Cup, League és Unfriendly pontok.

A **Wild Cup**-on belül:

View Own: a saját csapatot lehet megvizsgálni, játékosonként. Megismerhető a név, faj, hány játékban vett eddig részt, mennyi gólt és mennyi fejet rúgott (le), mekkora energiával, intelligenciával, agresszióval, rúgóerővel, életerővel és sebességgel rendelkezik, valamint a nála levő fegyver típusa. Legalul a tag aktuális értékét találjuk.

Own Formation: csapatunk felállását (a pályán!) határozhatjuk meg.

View Opponent: az ellenfél csapatát vizslathatjuk (vagy dalmathatjuk).

Opp. Formations: az ellenség felállása (ez is a pályára vonatkozik).

Buy Players: játékost vásárolhatunk a mérkőzéseken összeharácsolt pénzünkből. A választék a következő: Cowboys - patkányok (még véletlenül sem keverendő össze egy bizonyos Örök Második csapat tehenészlegényével!!), Protectors - nyulak, Sandmens - kecskék, Defenders - medvék, Scorpions - gyíkok, Razors - majmok és a Death Inc. - orrszarvúak.

Buy Weapons: A fair play játékhoz nélkülözhetetlen segédeszközökből válogathatunk (persze pénzért). Van itt kétféle kard, pajzs, pisztoly és rakétafegyver, amik használatával jelentősen növelhető a gól- és életbemaradási arányunk.

Sell Weapons: A megunt fegyverektől szabadulhatunk meg itt.





Sell Players: Játékost adhatunk el.

Resurrection: A neve után ítélve itt lehet újra életet lehelni olyan emberünkbe (nyulunkba, stb.), akit túlságosan megviseltek a pályán történt szabályos szerelések. Az én csapatomnak még szerencsére nem volt rá szüksége.

Additional: Load-save game, exit tournament.

Continue: a következő mérkőzés.



A másik két főmenüpont is nagyjából ezeket az almenüket tartalmazza, a credits-nél megbámulhatjuk a játék elkövetőinek hiteles fotóit. Az Unfriendly-nél játszhatunk két játékos üzemmódban is, ha éppen átjön hozzánk a legkedvesebb ellenségünk. Ha kiválasztottuk csapatunkat és a kettes joy tűzgombját a számláló nullára érése előtt lenyomjuk, akkor két játékos, ha pedig hagyjuk lefutni (a tűzgombbal siettethetjük is), akkor ember - gép játékban lesz részünk.



Úgy gondolom, hogy ezek alapján már minden bátor edző el tud indulni csapatával az áhított célért, a Wad Focy Kupáért. Még egy megszívlelendő tanács: sajnálatnak a pályán helye nincs! Emlékezzetek a nagy és hatalmas házőrzőkutya utolsó szavaira: "Jöttem, rúgtam (ütöttem, vágtam, lőttem), győztem!"

Adásunk végére értünk, nagyon sajnáljuk azokat, akiknek nem volt jobb dolguk, mint minket hallgatni. Végül egy közlemény: adásunk helyett holnap és azután is buszok közlekednek!

Jon

VITAL LIGHT

Ez a játék leginkább nem hasonlít semmire, de azt nagyon. Mindenesetre játszani eléggé lehet vele.

Hardware igény:
A500-A1200

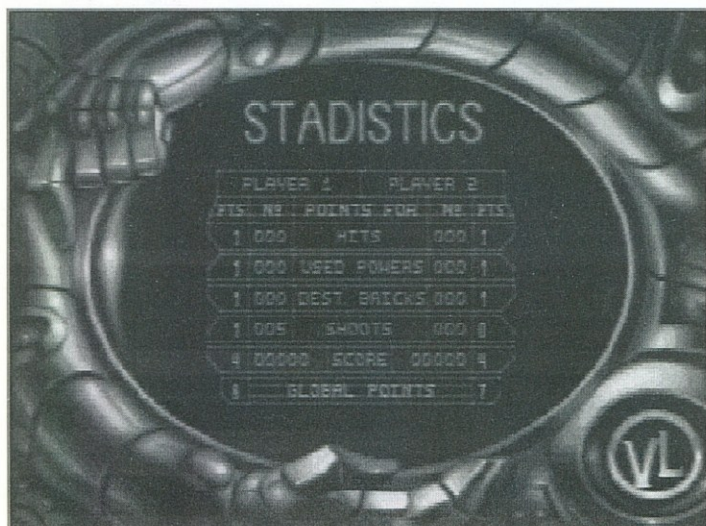
70%

MILLENNIUM

AMIGA DISK

VITAL LIGHT

- Mi ez? - kérdezte a tudóst. A tudós nem válaszolt, csak vádlón felemelte a tekintetét, majd kis idő múlva lerakta.
- Először és utoljára: mi ez? - Kérdezte most már sokkal jobban a teszter.
A tudós fájdalmasan kiegyenesítette a görbéjét és a saját hangján megszólalt:
- Igen csak fura szerkezet. Ilyen nem születik sem az Óperencián innen, sem pedig túl. Leginkább a Tetris-re hasonlít, de



nem igazán különbözik. Ha igazán érdeklődik, nézze meg az ember! Papírra vetettem, és onnan is arattam, ha nézi akkor látja is!
A teszter jól megnézte a jelentést, amit a tudós nyomott az orrába és nagyjából a következőket tartalmazta:

A jelentés tárgya: Vital Light

Kórisme: függőleges irányú mozgást végző, vízszintesen elhelyezkedő színes téglatestek iker-ionsugárral történő homogenizálása (egy színbe hozása), mely művelet sikeres végrehajtása esetén a téglatest eltűnik.

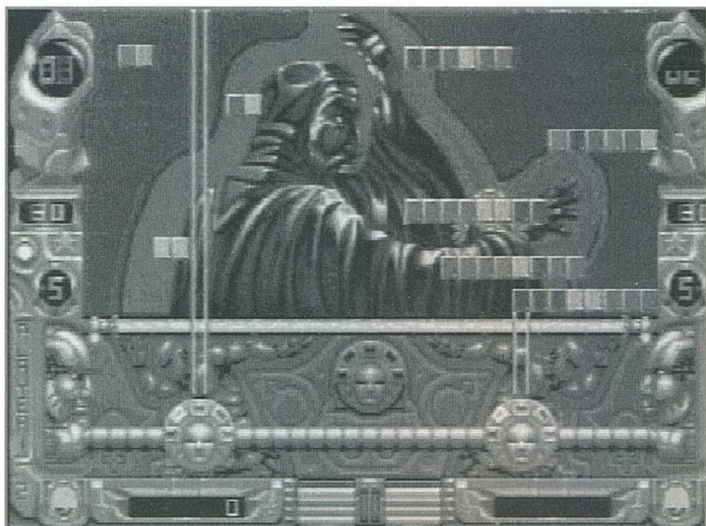
Helyszín: Egy videojáték-gép belseje, azon belül Kisdiódafalva.

Cél: a túlélés.

Nyomozati anyag:
Felülírott kiskorú Vital Light már régóta csavargott a GURU szerkesztőségben, mígnem egy medve rálelve be nem szállította a kezembe. Azonnal feltűnt az őrizetes nagy önbizalma (4 lemez), mígnem a lemezek elülső borítására nyomtatott szöveget elolvasva rájöttem, hogy csak 1 játék és 1 intro ezen műanyagkorongok tartalma. A központi börtönbe érve azonnal beültettem a lemezeket egymás után a Nagy Gondolatolvasó Gépbe.

Az Intro nevű lemezek gondolatai lassan (a gép szánalomkeltő kerregése közepette) megjelentek a kiértékelő monitoron. A látványt köznapi kifejezéssel "nagyon szép"-nek lehetne mondani. Ezután a Demo lemezek következtek. Az itt tapasztaltakat leginkább menüpontokba foglalva lehetne összefoglalni.

Főmenü (**Main Menu**): Vital Mode, Competition Mode, Hi-Scores, Demo.
Vital Mode: a cél csupán annyi, hogy a lefelé irányuló mozgást végző téglák alkotókockái mind egyforma színűek



legyenek. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy a joystick nevű élvezeti segédeszközön található, ún. "tűzgomb" lenyomvatartása mellett előidézzük a kar vízszintes irányú kitérését. Ennek hatására a képernyőn alul látható fejes tárcsa a kar mozgatási irányával megegyező irányban elfordul. Az aktuális szín mindig a felső. Ennek a színnek tudjuk most kapcsolgatni két árnyalatát, mégpedig a sötétebbiket és a világosabbikat. A kocka átszínezése a kar előremozdításával lehetséges mindaddig, míg az aktuális színt jelző csík el nem fogy. Felsőbb szinteken megjelenhet a fej útjában egy fal, ami valójában egy üvegkapszula. Eltűntetését sokszori nekimenéssel megtehetjük.

Competition Mode: Körmérkőzésen alapuló játék. A minimum 2 és maximum 8 játékos egymással mérkőzik. Itt már mi is létrehozhatunk falat, valamint sok más egyéb turpisság is lehetséges (joystick lefele = select turpisság). A N° of Roundsnál beállíthatjuk a mérkőzések számát (1-9).

Összefoglalás: A Vital Light csupán egy egyszerű logikai játék, azonban a körítés miatt teljesen jó vele játszani. Mind az átvezető képernyők, mind a játékképernyő ötletesen és szépen lett megoldva, s ezek igencsak feldobják a game hangulatát. Két játékos üzemmódban sem csupán a nagyobb pontszámfölény megszerzése a cél, hanem ellenfelünk cumisüveggel történő táplálása is.

Jelentés vége.

- Mi ez az oktalanság?! - ordította suttogva a teszter.
- Ez az igazság, ha nem hiszi, járjon utána!
És még most is játszanak, ha meg nem unták...

Jon

PIRATES GOLD

PIRATES GOLD

Az 1987-ben kiadott Pirates! kicsinosított változata, szebb grafika, kellemes hanghatások és éppoly magával sodró játékmenet. A kalózélet minden öröme és bánata a tied lehet!

Hardware igény:
AMIGA CD³²

93%

MICROPROSE

CD³² CD-ROM

Wow! Pirates! Gold! Mit is írhatnék erről én, aki sajnos nem játszottam az alapjátékkal. Kénytelen voltam közvélemény-kutatást rendezni azon C64 tulajdonosok között, akik annak idején játszottak a Pirates!-szel. Nos, mindegyikük (azaz 100 %!) azt mondta, hogy az volt az igazi, a jó öregen! Sokkal jobb volt, mint PC-n vagy most ez az enchanced verzió. Bizonyosan



igazuk van, de én ebből a szempontból teljesen elfogulatlan vagyok, ezért kijelentem, hogy ez a stuff gigabest! Van hangulata, kihívás és élvezet! Yeah!

Nem született ehhez fogható kalóz-stratégiai játék 1987 óta! Kaland, romantika, kereskedelem és stratégia olyan ötvözetben, hogy ha rászánsz néhány órát az ismerkedésre, azon veszed észre magad, hogy nem tudod abbahagyni! Akik esetleg hozzám hasonlóan személyesen nem ismernék, azaz sose tapasztalták még ezt a programot, engedjék meg, hogy írjak egy kis kedvcsinálót! A többiek pedig egyszerűen szerezzék be!

A XVII. században a Karib-tengeren nem számított meglepő eseménynek, ha egy-egy kalózhajó tűnt fel a vizeken. Sőt, a feltörekvő nagyhatalmak sokszor kalózhajókat béreltek fel ellenségeik meggyengítésére. A cél ugyebár szentesíti az eszközt... Anglia, Spanyolország, Hollandia és Franciaország érdekellentéteit kihasználva adott a kiváló alkalom a társadalmi ranglétrán való felemelkedésre és a meggazdagodásra. Persze ez korántsem megy olyan könnyen, mint ahogy hangzik, meg kell dolgozni érte!

Ifjú és lelkes hajókapitányként kezded pályafutásodat egy meglehetősen gyengécske hajóval. A kikötőkben bonyolíthatod kereskedelmi ügyleteidet (nem árt a hajókapacitást figyelembe venni), felvehetsz legénységet, eladhatod vagy megjavíttathatod megrongálódott hajóidat, megbízásokat vehetsz fel a helyi kormányzótól stb. Ezeket a megbízatásokat legalább eleinte igyekezz teljesíteni, amíg anyagi és társadalmi helyzeted is megszilárdul! A tengeren egy kis árkád rész következik, üldözőbe veheted a kiszemelt hajókat és megkezdheted fosztogatásaidat. Továbbá a szerzett térképdarabok alapján felkutathatsz kincseket (jelentős summa, érdemes vele foglalkozni) az ismeretlen szárazföldeken. Természetesen a tengeren juthatsz el más városokba is. Ha megerősödtél, akkor megkísérelheted egy-egy város elfoglalását, ha nyersz, Tied az összes arany! Igyekezned kell minél jobb hajót beszerezni, a kínálat elég széles; három galleon típus (sima, hadi és gyors), fregatt, kereskedelmi hajó, bárka, szlúp, naszád. Vedd figyelembe a kapacitást (áru, ember és fegyver) és a sebességet! A közelharcoknál (vívás) egy kis akciórész következik, fordíts gondot a védekezésre is, ne csak a támadásra! Ha lehet, nyerd meg a csatákat (gondolj a legénységre!)! Játszhatsz csak úgy, szabadon vagy választhatsz expedíciókat is, ahol adott felszereléssel, meghatározott történelmi időszakban kapod küldetésedet. Nem lenne teljes a játék a kalózok viharos szerelmi élete nélkül, ami még ebben a játékban is előbb-utóbb révbe ér...





Csak úgy elgondolkodtam, hogy ez a játék nyolc éve született, és azóta sem vesztett semmit élvezeti értékéből. A grafikát és a hangot egy kicsit



a kor igényeihez igazították és ugyanolyan nagyszerű most is, mint valaha. Milyen kevés játék mondhatja el ezt magáról?! Mert a Pirates! biztos nem fog a feledés homályába merülni! Ha szereted az akciót, a kalandot, a stratégiát és a kalózélet minden velejáróját, akkor szerezd be ezt a stuffot gyorsan!

Lily

clock wiser

CLOCKVISER

A logikai játékok egyik képviselője. Sajnos nem valami nagy alkotás.

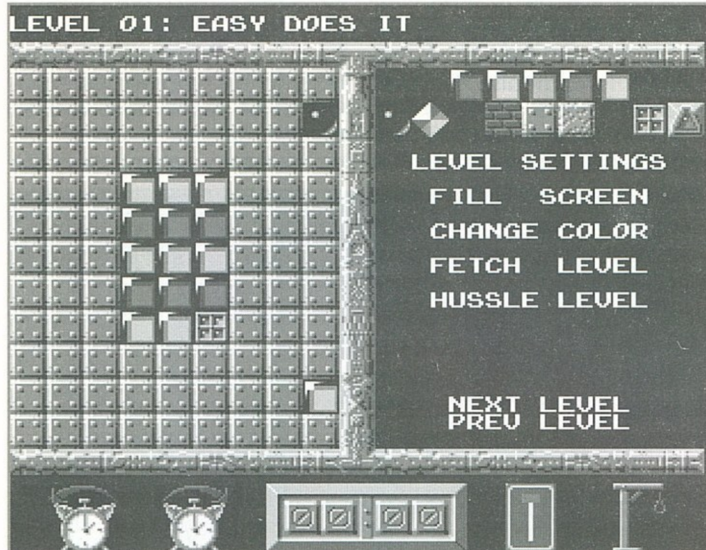
Hardware igény:
AMIGA 500

62%

RASPUTIN

AMIGA DISK

Nem igazán szokás mostanában logikai játékokkal megjelenni a piacon, pláne ha az Amigáról van szó. Nos a Rasputin úgy gondolta, hogy mégis érdemes megpróbálkoznia egy ilyen alkotással. Nézzük tehát mi is a Clockwiser.



Alapvetően egy nagyon egyszerű játékról van szó, melyben kis kockákat kell megfelelően berendeznünk. A főképernyőn a bal oldalon láthatjuk a kezdő állapotot, míg a jobb oldalon azt a formációt, amire át kell alakítanunk. A kis kövecskéket (és persze az extra tárgyak némelyikét) úgy tudjuk mozgatni, hogy egy tetszőleges nagyságú négyzetet jelölünk ki az egérrel, majd a képernyő alján látható órák segítségével tudjuk a négyzet éleinél található kockákat forgatni. Nagyon hamar ki lehet ismerni a rendszert, így valószínűleg nem okoz majd nagy gondot senkinek a megoldás.

Természetesen, hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, nehezítő tényezőket is találhatunk a játékban. Kockáinkra hat a gravitáció (egy eset kivételével, melyet nemsokára megemlítek), így bizony le fognak potyogni ha alattuk nem található kocka. Ez általában kellemetlen tényező, bár néha előfordul, hogy e nélkül bizony nem tudnánk megoldani a pályát. A másik tényező az az, hogy bizony időnk meg van számlálva, igencsak korlátozott időintervallum áll a rendelkezésünkre a pálya teljesítéséhez.

Mint már említettem, az 5 különféle normál kövecske mellett találhatunk extra pályaelemeket is. Következzenek mos ezek:

Exploding Bomb: a szokásos megsemmisítő rendszer, a ráeső tárgyat saját magával együtt felrobbantja.

Magic multiplying xxxxx: Nagyon cseles szerkezet, inkább a nehezítést képviseli a játékban. Ha a kis gyémánt leesik, akkor a mellette levő szabad területeken rögtön létrehozza a másolatát.

Movable gravity resistant brick wall: olyan fal elem, mely ellenáll a gravitációnak, de mégis tudjuk mozgatni a pályán. Nagyon hasznos lehet ez az elem amikor valamit alá akarunk támasztani, hisz ezt az elemet összevissza hurcolhatjuk a pályán.

Fixed gravity resistant metal block: hasonló mint az előző, azonban ezt egyáltalán nem tudjuk megmozdítani.

Fixed gravity resistant sandstone: viselkedésében hasonló mint az előző.

Transporter pod: transporter kapu, mely segítségével a kövecskéket egy másik helyre tudjuk juttatni. Csak rá kell ejteni a kívánt kockát és máris bekövetkezik a csoda.

Local gravity remover: a mindig kellemetlenkedő gravitációt tudjuk semlegesíteni ezzel az eszközzel. Az alatta lévő mezőkön semlegesíti a gravitáció hatását.

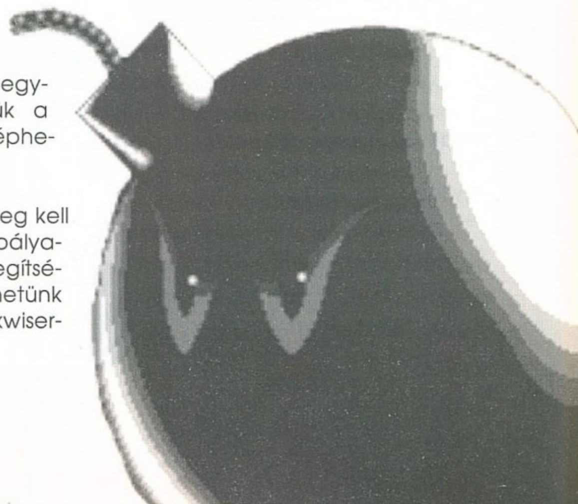
A főképernyőn találkozhatunk még az időnket jelző táblával, valamint még két ikonnal, melyek segítségével egyrészt újrakezdhetjük a pályát, vagy kiléphetünk a főmenübe.

A játék kapcsán meg kell még említenem a pályaszerkesztőt, mely segítségével mi is tervezhetünk pályákat a Clockwiser-ben. Ilyen üzemmódban először fel kell építenünk a teljes induló állapotot, majd kedvünk szerint össze-vissza kell tologatnunk a kockákat, hogy kialakuljon a célként kitűzött végső állapot. Természetesen az összes fajta elemet fel tudjuk használni az editálás során, így bármilyen felépítésű pályát elő tudunk varázsolni. A pálya felépítésén kívül a nevét, illetve a rendelkezésünkre álló időt is meghatározhatjuk.

Nagyon egyszerűre sikeredett a játék, úgy érzem sajnos ez egyre erősödő tendencia lesz az Amiga piacon, hisz nem igazán látszik, hogy kedvenc gépünkre sorban állnának a nagy fejlesztő cégek alkotásaikkal. Ettől függetlenül érdemes persze azért megnézni a Clockwiser-t, de amennyi elhanyagolt téma a logikai játékok területe, nem hiszem, hogy sok követője lenne a game-nak.

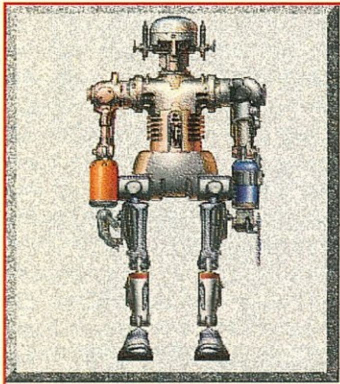


Bear™



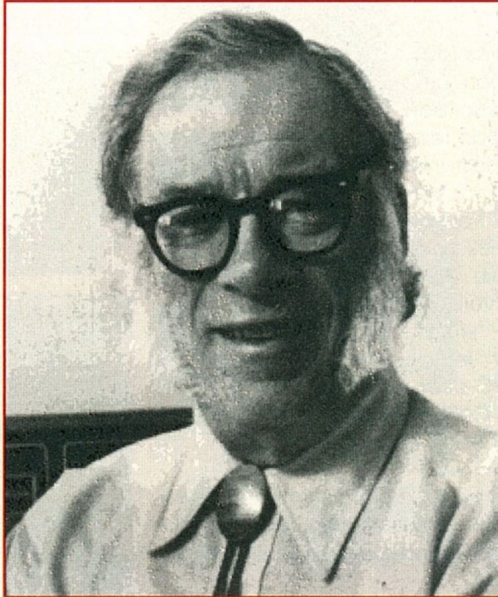
ISAAC ASIMOV'S THE ULTIMATE ROBOT

Isaac Asimov volt az egyik legnépszerűbb sci-fi író a világon. Több mint négyszáz könyve jelent meg. Írásainak sajátos hangulata sokaknak nyújtott feledhetetlen élményt. Asimov 1920-ban született a Szovjetunióban, de New Yorkban nőtt fel. Első novellája 1938-ban jelent meg, s megkezdődött a nagyszerű író munkássága. Asimov a Columbia Egyetem befejezése után a bostoni Orvostudományi Egyetemen biokémiából doktori fokozatot szerzett. Az 1941-ben megjelent Alkonyat



című elbeszélése kozmológiai szemléletével és lélektani hatásosságával hívta fel magára a figyelmet. Asimov megújította a tudományos-fantasztikus irodalmat. Írásaiban a valódi tudomány valós eredményeit ábrázolta. A logikus gondolatmenet mellett a természet törvényeinek tisztelete és a társadalmi problémák iránti érzékenység is jellemző írásaira. 1950-ben jelent meg az Én, a robot című könyve. Ekkor kezdődött az ember és a robot viszonyának története... Asimov 1992-ben halt meg, de írásaiban örökké él.

Mindezt azért írtam le, mert a Microsoft új CD-t adott ki, The Ultimate ROBOT címmel, amelyen mindent megtalálsz, amit a robotokkal kapcsolatban tudnod kell; kronológiát, a robotkészítés trükkjeit, művészeti kiállítást (made by robots), filmklippeket és animációkat, no és persze Asimov novellákat, könyvborítókat, ismertetőket, eszmefuttatásokat, ...



Építs saját robotot!

A többféle robotelemből egyéni robotot teremthetsz, aki (vagy ami) ha elkészült, akkor bemutatkozik, mozog és beszél. Magad is megnézheted kreálmányodat több nézetből. Kár hogy nem túl nagy az alkatrészválaszték (a kombinációk száma így is elég magas).

Filmklippek, díjnyertes animációk

2001. Űrodüsszeia, Star Wars, Aliens és még néhány filmből nézhetsz részleteket, ahol a központban a robot egy-egy arca jelenik meg. A számítógépes animációk alkotói; Robert Abel, Beyond 2000, Matt Elson és a Symbolics Corporation, James Arvo, ... A számítógépes animációkból nem hiányzik Hajime Sorayama android hölgye sem!

Asimov írások

Nem csupán tudományos-fantasztikus elbeszéléseket, hanem esszéket is olvashatnak az angolul tudók. Nyelvtudás nélkül kicsit sokat kell szótározni. A rengeteg idegen szakszó magyarázatát szerencsére megtalálod a CD-n. Néhány esszé cím: A robotok törvényei, A robot, mint ellenség, Az emberek törvényei, Gép és robot. A novellák közül: Lenny, Karácsony Rodney nélkül, Sally, Robot álmok.

Asimov beszédeit is meghallgathatod, melyekben főleg a robotokkal kapcsolatban szól, de más fontos tudományos problémák is szóba kerülnek; űrutazás, a tudás hatalma, tudomány és a sci-fi, mint műfaj, ...

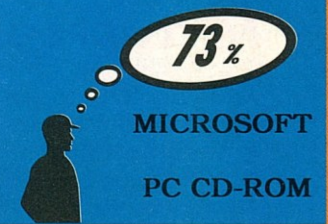
Ez a CD elsősorban azoknak készült, akik ismerik és szeretik Asimovot, de bárki, akit csak egy kicsit is érdekel a tudomány és a fantasztikum, megtalálja benne a neki való olvasmányt vagy képanyagot. Napjainkban egyre több embert foglalkoztat az elgépiesedő társadalom, vannak akiket megijeszt ez a túlzott kiszolgáltatottság a technika vívmányainak. Valóban nem tudjuk hova vezet ez az egész, de már az is valami ha megpróbáljuk megérteni. Lehet kezdeni az Ultimate Robottal!

Lily

ISAAC ASIMOV'S ULTIMATE ROBOT

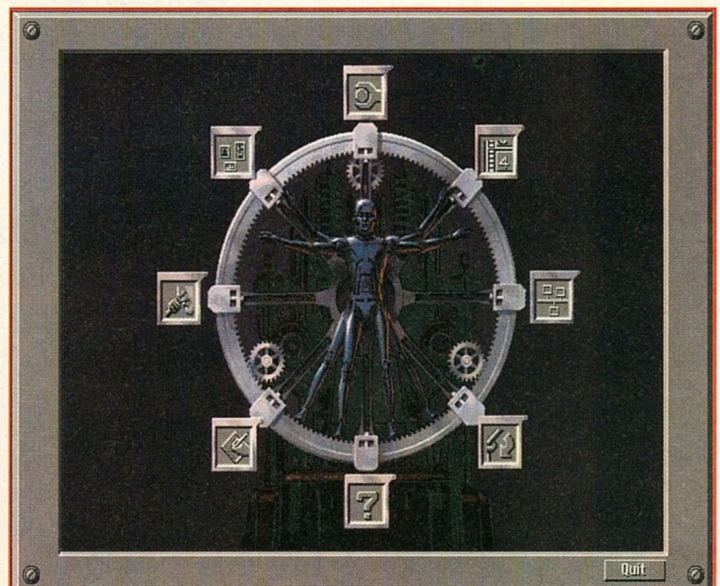
Isaac Asimov világa és a robotok történelme alkotja a CD fő témáját. A központban az ember alkotta géppel és annak sokarcúságával. Tervezhetsz robotot, olvashatsz novellákat, klippeket nézhetsz, ... Robotálom.

Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM, 3 MB HD, MS-DOS 3.1, Windows 3.1
VGA

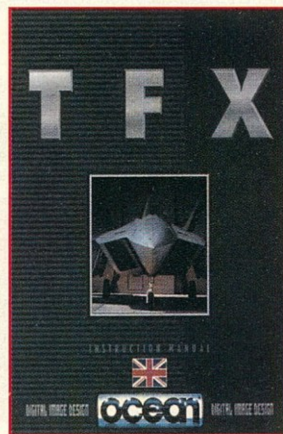


MICROSOFT

PC CD-ROM



Ocean



Az Ocean standján mindössze egy készülődő játékkal találkoztunk, melyet őszintén szólva már igen régen ígér a cég. A **TFX 1200**-as verziójáról van szó természetesen, mely PC-n igen nagy siker volt, reméljük a hamarosan kijövő Amiga verzió meg fogja közelíteni az eredeti játék kidolgozottságát és hangulatát. Mi reménykedünk benne, hisz jó játék volt a TFX.

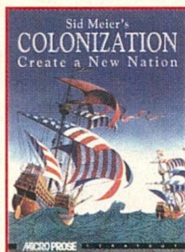
Microprose







Mire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent a **Pizza Tycoon** Amigás verziója is, mely nagyon sokban hasonlítani fog a jelen számban tesztelt PC-s verzióhoz. Szintén mostanában jelenik meg az **UFO** A500-as verziója, mely a híres PC-s játék konverziója. Reméljük javították a fiúk valamit a játékon, mert már az AGA verzió is néha élvezhetetlen volt. Júniusban jelenik meg (jól lemaradva a PC-s verziótól) a **Colonization**. A híres Sid Meyer játék valószínűleg nagyon sokaknak fog kellemes perceket szerezni a monitor előtt ülve, legalábbis ha szereti a stratégiai játékokat.



21st Entertainment

Sajnos valószínűleg ennek a kis résznek fognak a legkevésbé örülni az Amigás olvasók, hisz a cég a rengeteg színvonalas flipper után, a készülődő Pinball Mania-t és a Pinball World-öt nem adja már ki Amigára. Sajnos úgy látszik nincs igazán sok pinball rajongó már az Amigások között. Mindössze a **Pinball Illusions** CD[32]-es verziójáról tudok beszámolni, mely áprilisban jelenik meg. A CD-n a szokásos kiváló minőségű zenéket találhatjuk majd meg.







Kompart

TACTICAL MANAGER



Úgy látszik mindenki megpróbál nagyobb csoportokat alkotni, a kisebb software cégek közül sokan fognak össze. A Kompart csoport is több kisebb német, illetve angol cég egyesüléséből jött létre. Az első program mely még áprilisban fog napvilágot látni, az a **Tactical Manager II** lesz. A foci manager programokat kedvelőinek készítette a cég, melyben rengeteg variációs lehetőségünk lesz a taktikázásra. Minden létező elem szerepet fog játszani a meccsekben, csak győzzük majd beállítani a rengeteg opciót, miközben az ellenfeleink is ezt teszik, természetesen a gép segítségével. Májusban két programmal is megörvendeztet minket a cég. Az egyik a **Leading Lap** lesz, mely egy F1 autóverseny. 25 különböző pályán versenyezhetünk majd, de lehetőségünk lesz saját pályát is tervezni, melyet még jobban tudunk alakítani az igényeinkhez. A CD[32]-es verzió egy animált intro-t is fog tartalmazni. A másik májusi bemutató a **Tower of Souls** lesz. Az axonometrikus 3D-s ábrázolású kalandjátékban Chaybore földjén küzdhetünk majd a ránk támadó ellenfelekkel. 125 térképnyi lesz a játék, így valószínűleg elég monstre alkotásnak ígérkezik. A rendelkezésünkre álló 22 varázslat reméljük elég lesz, hisz nagyon bonyolult lesz küldetésünk. Júniusban találkozhatunk majd az **Evil's of Doom**mal, mely egy kalandjáték lesz nem is akármilyen kerettörténettel. A gonosz varázsló rászabadította a világra az Apocalyps négy lovasát, kik most szabadon garázdálkodnak a világban. A mi feladatunk lesz az, hogy behatolva a Noya szigetén lévő Lost Legions elnevezésű kastélyba, megszabadítsuk a Földet a gonosztól és csatlósaitól. Az Amigán nagyfelbontásban üzemelő játék elég sok jóval kecsegteti az RPG kedvelőit, reméljük nem fogunk benne csalatkozni. Júliusban jelenik meg a **Behind the Iron Gate**, melyről sajnos jelen pillanatban semmiféle információ nem áll a rendelkezésünkre, illetve a **Football Glory Indoors**, mely a nemrégiben megjelent Football Glory kiegészítése lesz.













Gametek



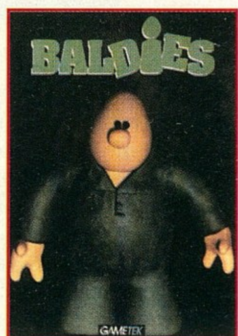
Nem kétséges, hogy a Gametek legnagyobb dobása az április végén megjelenő **Frontier - 1st Encounters** lesz. Az Elite és Elite II rajongói (feltéve persze ha van AGA-s gépük) valószínűleg nagy

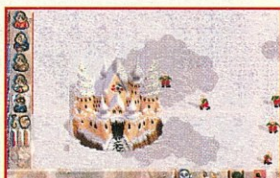


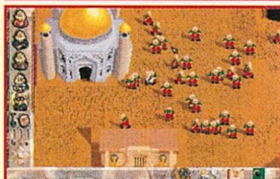




örömmel fogják kezükbe venni az új játékot. Mint már írtuk, az alkotók egy kicsit visszatértek az Elite hagyományihoz (legalábbis néhány ésszerű dologban), de emellett rengeteg újítást raktak bele a programba. Teljesen újratervezték a műszerfalat, javították a 3D-s ábrázoláson és még persze ezen kívül is rengeteg egyéb változtatást raktak bele a játékba. Új hajók, továbbfejlesztett harc és persze régi ismerőseink a Thargoidok teszik majd izgalmassá a játékot. A sorban a következő játék a **Baldies** lesz májusban (A1200/A600). Gyúrjuk össze a Populous-t, a Lemmings-t és a Settlers-t



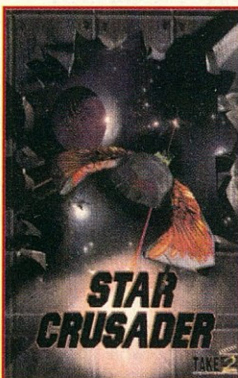






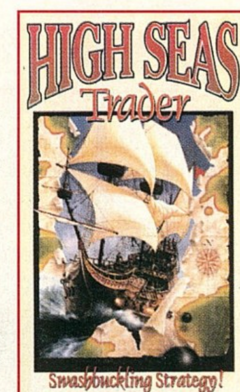
és máris megkapjuk, hogy mire is számítsunk a Baldies kapcsán. 100 világban kell legyőznünk ellenfeleinket, miközben természetesen tovább fejlesztjük kis teremtményeink tudását. Nagyon érdekes egyvelege lesz a programa már ismert játékoknak, mindenesetre a stratégiát kedvelő amigások valószínűleg örülni fognak neki. Júniusban jelenik meg a **Brutal - Paws of Fury** A600-as, illetve A1200-as verziója. A remek verekedős játéknak ígérkező programban a világ minden tájáról érkező ellenfeleinket kell legyőznünk. Nagyon hangulatos grafika és remek animáció jellemzi a játékot, de persze azért nem fogja veszélyeztetni a Mortal Kombat pozícióját.



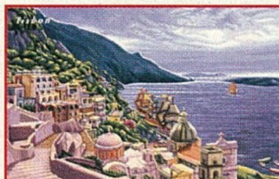


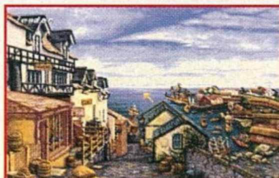
Utoljára egy átirat maradt a Gametek tarsolyában. A **Star Crusader** (A600/A1200) a már PC-n megismert űrhajós lövöldözős játék konverziója lesz, reméljük legalább olyan jól sikerül majd, mind a PC-s verzió.

Impressions

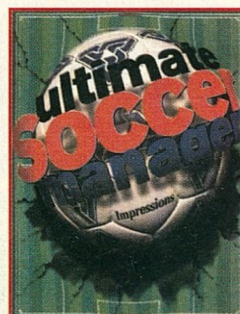


Kedvenc stratégiai játékokat megjelentető cégünk, az Impressions áprilisban jelenteti meg a **High Seas Trader** AGA verzióját. A kereskedő/stratégiai játék a 18. században játszódik a tengereken. Kereskednünk és persze harcolnunk kell az ellenséges hajókkal.

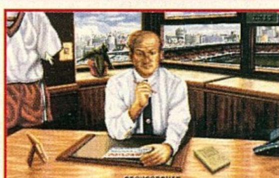




Egy kicsit hasonlítani fog a játék a Pirates-re, azonban mind grafikájában, mind a kidolgozottságban valószínűleg sikerült valami újat alkotni a fiúknak. Több fajta árucikk is szerepelni fog majd a kereskedelmi listánkon, mi döntjük majd el, hogy mivel is foglalkozzunk. Egyszerűen és persze szerényen a legjobbnak titulálják a fiúk a készülődő **Ultimate Soccer Managert**,







és valószínűleg igazuk is van, hisz hogy csak egy példát említsek, a stadion komplexum épületeit is nekünk kell irányítani, mi gondoskodunk például a büfé ellátásáról és üzemeltetéséről is. Reméljük azért nem lesz nagyon bonyolult a program, hisz mint tudjuk egy bizonyos határon túl már nem igazán élvezetes a sok beállítgatás. A program többféle Amiga verzióban is meg fog jelenni hamarosan. Utolsó Impressions csemegénk a **Breach 3**, mely a stratégiai/akció csoportba sorolható be. A Special Forces csapatát kell irányítanunk a játékban, velük kell megoldanunk az egyre nehezedő küldetéseket. Igazi akcióra és persze nem kis fejtörésre számíthatunk a játékban, hisz a sorozat előző kéz epizódjában az alkotók bemutatták már hogy mit tudnak.



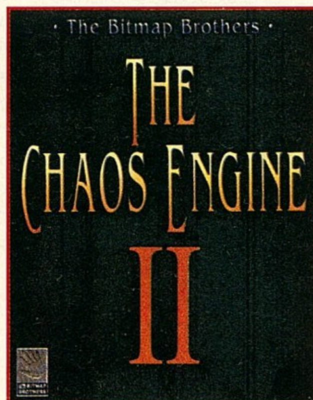
Mindscape



Két programmal fog jelentkezni a Mindscape a közeljövőben. Az egyik a PC-n már megismert **Evasive Action** lesz, mely májusban fog a boltok polcaira kerülni. Akit érdekel a program az egy korábbi GURU-ban részletes leírást talál róla. A másik program a **Tiny Toops** lesz júniusban, melyben ha nem tévedünk, akkor a kedvenc kis nyulacskáinkkal találkozhatunk majd egy remek ugra-bugra programban.

Warner Interactive Entertainment

Az ismeretlen nevű cég egy társulást takar, melynek két legismertebb tagja a Renegade és az Accolade. Nos a cég nem sok amigás játékkal fog minket megörvendeztetni, azonban mindkét játék nagyon ígéretesnek látszik. Az első alanyunk a **The Chaos Engine II**, mely gondolom nagyon sokaknak fog tetszeni, főleg a sikeres első rész után. 5 különböző világon keresztül vezet majd az utunk, mely során rengeteg olyan dologgal fogunk találkozni, melyekről még nem álmodoztunk az első részben. A különböző szintek más és más történelmi korban játszódnak, így még élvezetesebb lesz a játék. A legnagyobb újítás a programban az lesz, hogy 2 játékos esetén osztott képernyőn zajlik majd a küzdelem, így nem kell mindig bevárni a bajtársunkat. Rengeteg érdekesség, talány és persze sok ellenség fogja jellemezni a szeptemberben megjelenő játékot, melyből speciális AGA verzió is fog készülni. A másik alkotás a **Virocop** lesz, mely májusban jelenik meg mindenféle Amigára. A 3D platform/shoot-em-up játék egy virtuális vidámparkban fog játszódni, ahol a célunk a GameDisk visszaszerzése lesz. A küldetésben nagy segítségünkre lehet majd DAVE a Digital Armored Virus Exterminator is, hisz egy virtuális valóságban minden elképzelhető.

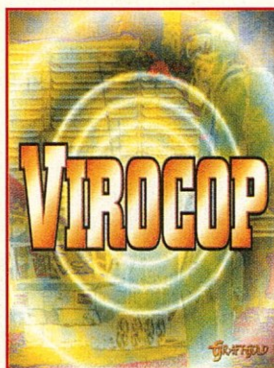










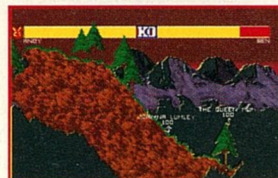


Team 17

Az **Alien Breed 3D**-ről már volt szó a GURU-ban, nos a májusban megjelenő játékból láttunk már egy futó demot is, reméljük egy kicsit még gyorsítani fognak rajta a fiúk a kiadás előtt. A szintén májusban megjelenő **Final Over**-ről is volt már szó, úgy hiszem a krikket (és egyáltalán a sportjátékok) kedvelői már nagyon várhatják a találkozást vele. Ha valaki nem tudná, akkor most elárulom nektek, hogy 1995 a **Worms** éve, legalábbis a Team 17 házatáján. A szeptemberre ígért program körül igen nagy a sürgés-forgás, nagyon nagy durranásra készülnek a fiúk. Aki még nem hallott volna a játékról, azoknak csak annyit, hogy képzeljünk el egy Lemmings-t melyben az a célunk, hogy mindenfajta rafinált fegyverekkel és egyéb eszközökkel megsemmisítsük a másikat, közben élvezve a program remek humorát. Szerintem biztos siker lesz a program (legalább egy kicsit feledtetni fogja azt a bejelentést, hogy a Lemmings 3D nem készül el Amigára). Az utolsó terítékre kerülő program (valóban utolsó, hisz megalapozott információ szerint a továbbiakban a Team 17 leáll az Amigás fejlesztésekkel) a **Speris Legacy** lesz, valamikor június magasságában. A bonyolultnak kinéző arcade-adventure játékban rengeteg kis missziót kell megoldanunk, közel 100 képernyőn keresztül zajlik a játék. Természetesen gyűjtögetnünk és használnunk is kell majd mindenféle tárgyat, de ezekre majd fény derül a játékban.

















US Gold

Nemrégiben jelent meg a US Gold gondozásában a Power Drive, most sajnos csak egy készülődő Amigás programról tudunk számot adni a nagy óriástól. A **Street Fighter** elég nagy siker volt az Amigások körében, nos a folytatás megjelenik Amigára is nemsokára. Az alap programot úgy hiszem nem kell különösebben bemutatnom. A második részben javították az animációkon, új scrollozási rendszert építettek a játékba, valamint természetesen új karakterekkel is játszhatunk a programban. A CD32-es verzió remek CD minőségű zenéivel fog kitűnni. A programból A500-as verzió is megjelenik majd.







Virgin





Sajnos az Amiga térvesztése a Virgin választékán is látszik, hisz mindössze egy programot kínálnak nekünk, igaz ez az egy nem lesz semmi. A Sensible név kötelező tanulmány minden Amigásnak, hisz nagyon sok jó programot alkottak már. A májusban megjelenő **Sensible Golf** a maga nemében igazi unikum lesz, mert hiába egy golf programról van szó, a cég úgy oldotta meg a játékot, hogy ritka élvezetet nyújt még azoknak is akik nem szeretik a golf játékot. 20 különböző pályán kell majd végiglövöldöznünk a kis fehér golyót, valószínűleg mindenkinek nagyon fog tetszeni a kiváló grafika és persze nem utolsó sorban a játék remek hangulata.



Megjelenési táblázat

CÉG	PROGRAM	FORMÁTUM	IDŐPONT
21st	Pinball Illusions	CD^{32}	április
Adventure Soft	Simon the Sorcerer II	A500/A1200/CD^{32}	június
Kompart	Tactical Manager II	A500	április
	Leading Lap	A500/A1200	május
	Tower of Souls	A500/A1200	május
	Evils of Doom	A500/A1200	június
	Football Glory Indoors	A500/A1200	július
	Behind the Iron Gate	A500/A1200	július
Domark	F1 - Championship E.	A500	április
	Total Football	A500	szeptember
	Championship Manager II	A500	szeptember
Empire	Award Winners Platinium	A500	április
	Coala	A500	június
Flair	Soccer Super Stars	A500/A1200/CD^{32}	?
	Rally Championship	A500/A1200/CD^{32}	?
	Whizz	A500/A1200/CD^{32}	?
Gametek	Frontier - 1st Encounters	A1200	április
	Baldies	A600/A1200	május
	Brutal - Paws of Fury	A600/A1200	június
	Star Crusader	A600/A1200	július
Impressions	High Seas Trader	A1200	április
	Ultimate Soccer Manger	A500/A1200	?
	Breach 3	A500	?
Microprose	Pizza Tycoon	A500	április
	UFO	A500	április
	Colonization	A500	június
Mindscape	Evasive Action	A500/CD^{32}	május
	Tiny Toops	A500/CD^{32}	június
Ocean	TFX	A1200	?
Team 17	Alien Breed 3D	A1200/CD^{32}	május
	Final Over	A500/A1200/CD^{32}	május
	Speris Legacy	A500/A1200/CD^{32}	június
	Worms	A500/A1200/CD^{32}	szeptember
US Gold	Street Fighter II	A500/A1200	?
Virgin	Sensible Golf	A500	május
Warner I. E.	Chaos Engine II	A500/A1200	?
	Virocop	A500/A1200	május

GUILTY

Tipikus grafikus kalandjáték meglehetősen gyenge minőségben. Az "Innocent Until Caught" folytatásaként többet vártunk tőle, sajnos azonban messze elmarad a minőségi elvárásoktól. Szépnek szép, de ezzel el is mondtam minden pozitívumot róla.

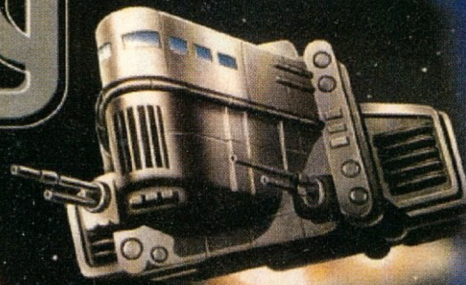
Hardware igény:
386/25, 4 MB RAM, 2 MB HD, VGA, CD-ROM

56%

PSYGNOSIS

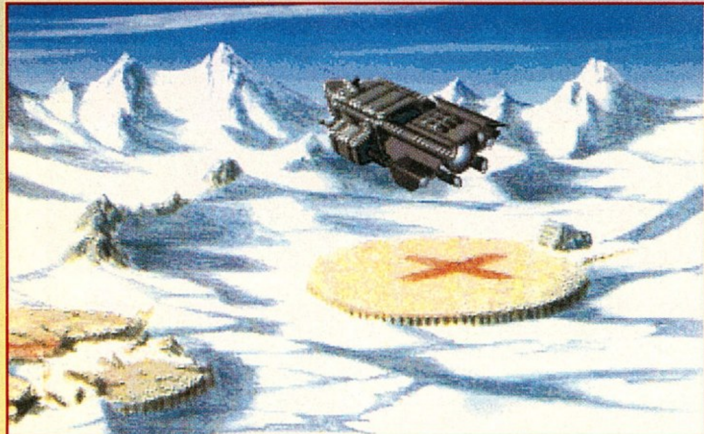
PC CD-ROM

guilty





Talán egy év telhetett el az "Innocent until caught" megjelenése óta, s ez idő alatt természetesen a Psygnosis színekben dolgozó fejlesztőgárda sem tétlenkedett, így megjelenhetett a folytatás - a "Guilty". Sokat vártak ettől a programtól, különösen amiatt, hogy a játék elején hőst választhatunk magunknak, és így tulajdonképpen két kalandjáték van egy dobozban. "Több mint kétszáz helyszín, remek történet, atmoszférikus zene, félelmetes animációk és beszéd" ígérték a fejlesztők, és ez persze csodálatosan hangzott. A mai világban azonban mindenki ehhez hasonló dolgokat ígér, ha meg akar maradni a piacon, így egy kicsit azért mi is fenntartásokkal kezeltük a dolgot. És milyen igazunk volt?! No de ne vágjunk a közepébe, hiszen az értékelés csak a végén jön. Az elkövetkező pár oldalon Jack T. Ladd történetét olvashatjátok, de ez csak a fele az egész sztorinak. Aki az egészet ismerni akarja, annak Ysanne szerepében is végig kell játszania a programot, de azt már bizony egyedül. Az irányítás egyébként teljesen ikonvezérelt, de az egyszerűség kedvéért a program ki is írja mindennek a nevét. A "Space" segítségével lehet az options menübe jutni játék közben, itt aztán mindenki mindent kedvére beállíthat. A beszéd és az animok természetesen csak a CD verzión léteznek, de lényegében semmit sem változtatnak az egész minőségén. (Én például első lépésként kikapcsoltam a beszédet, mert nincs összehangolva a feliratokkal és nem lehet elnyomni!)



Hát akkor vágjunk bele. A bevezető képsorok valószínűleg mindenkinek egyértelműek lesznek, de hogy teljesen tiszta legyen a kép, elöljáróban szeretnék néhány mondatot leírni a szereplőkről. Jack T. Ladd egy bűnöző. Nem gengszter, inkább amolyan szélhámosfajta. Alapjában véve jóravaló, csak hát a munkához nem fűllik a foga. Ysanne Andropath ellenben egy rendőrnő, aki kifejezetten a Jack-féle alakok elfogására specializálódott. Az introban Jack éppen egyik "rendkívül ötletes" bűntényét próbálja végrehajtani, amikor lefülelik, és egy szövetségi hajó fedélzetére viszik. Ekkor még nem tudja, hogy elfogója egy nő...

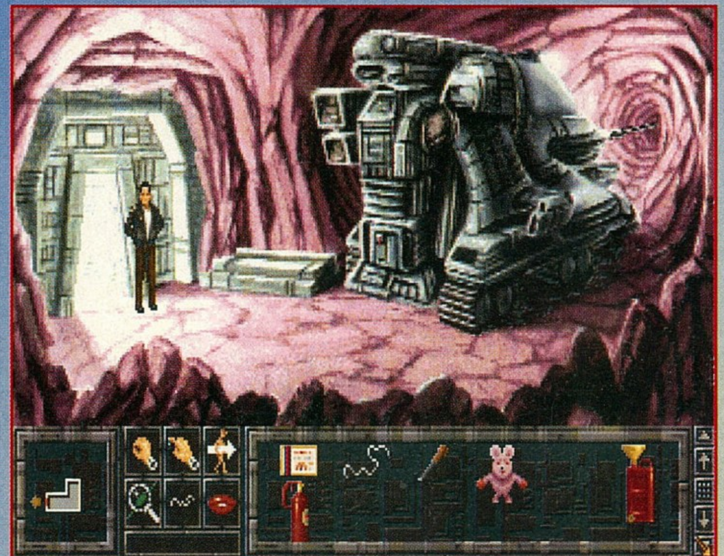
A Relentless

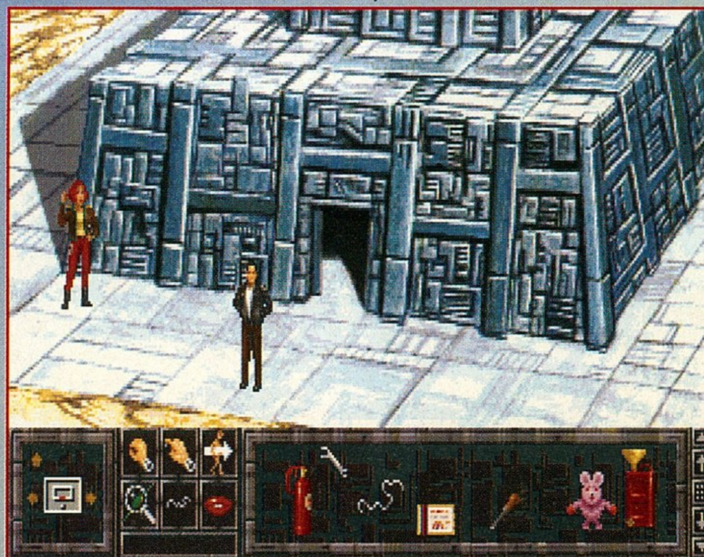
Szegény Jack még fel sem ocsúdott a sokkból, és máris a Relentless egyik minden kényelmet nélkülöző cellájában találta magát, útban a Klixor felé. Jól ismerte azt a helyet, legalábbis hallomásból. Úticéljuk az egyik legszigorúbb börtönbolygó hírében állott, és Jacknek nem voltak kétségei afelől, hogy ezúttal hosszú időre hűvösre fogják tenni. Sok volt a rovásán, de eddig mindig szerencséje volt. Most aztán tessék, megint egy cellában kuksol, ráadásul egy NO intézte el! De hát ez nem lehet igaz! Hány üldözőjét sikerült már leráznia minden különösebb probléma nélkül, és most pont egy NO csapdájába kellett besetálnia??? Borzasztó! Hosszú időbe telt, míg sikerült megemésztenie ezt a tényt, de szép lassan elkezdtek felderengeni előtte a dolog pozitív oldalai is. Nézzük csak. Kettesben van valakivel egy hajón (már



amennyiben a szervizdroidot nem számoljuk), így mindössze csak egy ellenfele van! Igaz, az esélyek jelen pillanatban nem kifejezetten kiegyenlítettek, de ezen még lehet segíteni! Meg aztán azt az apróságot sem szabad elfelejteni, hogy az az egy ellenfél mégiscsak egy nő... (igaz, egyszer már túljárt az eszén, de hát végül is vak tyúk is talál szemet...) Mindenesetre, ha odaérnek a Klixor-ra, már nem nagyon lesz lehetősége a szabadulásra. Addig viszont...

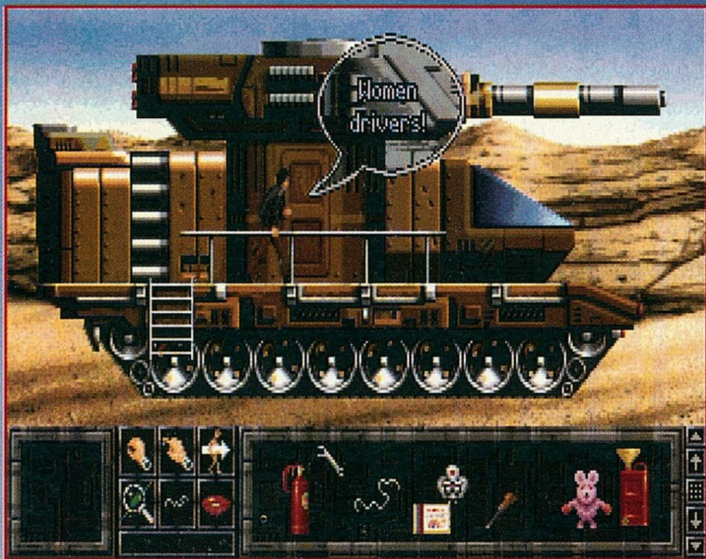
Valahogy fel kell tartóztatnia a hajót, de ehhez persze mindenek előtt ki kell szabadulnia a cellájából. Talán a néha megjelenő droid lesz olyan kedves és kinyitja az ajtót ha szépen megkéri. "Sajnálom, uram" - jött a válasz, de ez persze nem érte készületlenül, hiszen ez a típus csak a szervizmunkálatok elvégzésére képes. "Hát ezen ne múljék a dolog, kedves roBUTT" - gondolta Jack, és addig babrálta a cella melletti kapcsolót (use switch), míg a kis helyiségben végérvényesen ki nem aludt a fény. "Hé öreg! Nem ég a villany" kiáltotta lelkesen a droidnak (talk droid), majd miután az egyszerű szerkezet a hiba kijavítására indult, a helycserés támadás elvét alkalmazva a folyosóra ugrott. "Kösz" vetette oda flegmán a cella újdonsült lakójának, majd körülnézett a szobában. A földről felemelte a lány által otthagyott rágót (take food pellet), leporolta és rögtön neki is látott az elfogyasztásának (use food pellet). A másik érdekesség a falon lógó tölcsér volt (take funnel). Az alsó ajtót választva a Relentless reaktorához jutott, ahol a poroltót meglátva (take fire extinguisher) felcsillant a szeme. "Ez az!" - kiáltotta - "Ezzel majd beteszek ennek a bárkának!", és azzal egy jó adag habot fújt a pajzsgenerátorba (use fire extinguisher on thermostatic shield). Alig fejezte be az "apró" beavatkozást, mikor az ajtón minden különösebb sietség nélkül besorjázott az időközben kiszabadult szervizrobot, de nem látszott rajta, hogy megsértődött volna az előbbi apró incidens miatt. "Hé, figyelj csak! (talk droid) Valami nem stimmel ezzel a vacakkal" - mutatott Jack az "enyhén" behabozott alkatrészre, majd mosolyogva visszatért a cellákhoz, miután a robot biztosította, hogy értesíteni fogja a kapitányt a hibáról. A felső ajtó egy közlekedőfolyosóra vezetett, mely a pilótafülkét kötötte össze a börtönblokkal és a zsilippel. Minekutána "kedves barátnője" a hiba kijavításán szorgoskodott, kényelmes léptekkel besétált az irányítófülkébe és körülnézett. Felmerült a gondolat, hogy eltéríti a hajót az eredeti koordinátáktól, de ezzel csak átmeneti késedelmet okozhatna, arról nem is beszélve, hogy a hirtelen irányváltoztatást biztosan Ysanne is megérezné. Valami maradandóbbat kell alkotnia! A pulton lévő ID kártyát és a földön fekvő plüss játékmackót (no csak-no csak) azért mindenesetre magához vette (take pass card, take toy), majd sietve visszatért a cellákhoz. Hirtelen felderengett előtte egy epizód a múltjából. Kéjes vigyor jelent meg az arcán, már tudta, hogy mit fog csinálni. Kiosont a reaktorhoz, és nekilátott, hogy megkeresse a hiperhajtóművet. Szerencséjére Ysanne nyitvahagyott egy panelt (open panel), így nem okozott különösebb nehézséget a keresett alkatrész megszerzése (take hiperdrive). Még mindig mosolyogva elindult a légzsiliphez. Mielőtt tervét véghajtotta volna, magához vette az egyik ajtón lógó ruhafogast (take coathanger), majd gyakorlott mozdulatokkal széthajtogatta (use coathanger). A zsilip könnyedén kinyílt az ID kártya segítségével (card on control panel), és a hiperhajtómű is hamarosan az űrben találta magát (hiperdrive on airlock). Jack régi jól bevált trükkjei közé tartozott ez a megoldás, több ízben is alkalmazta már, mikor nagyon nem akart valahová megérkezni. Az impulzushajtás sokkal lassabb, így jóval tovább fog tartani, míg odaérnek a Klixor-ra. Addig pedig még sok minden történhet...





A bányászkolónián

Jack terve részben bevált, mivel az üzemanyag impulzushajtással nem tartott volna ki a céljukig, így a lánnyal történt heves szóváltás után kénytelenek voltak leszállni egy közeli bányászbolygóra tankolni. Ysanne, habár nagyon haragudott Jackre, mégis kénytelen volt igénybe venni a férfi segítségét, mivel a bolygón műkö-



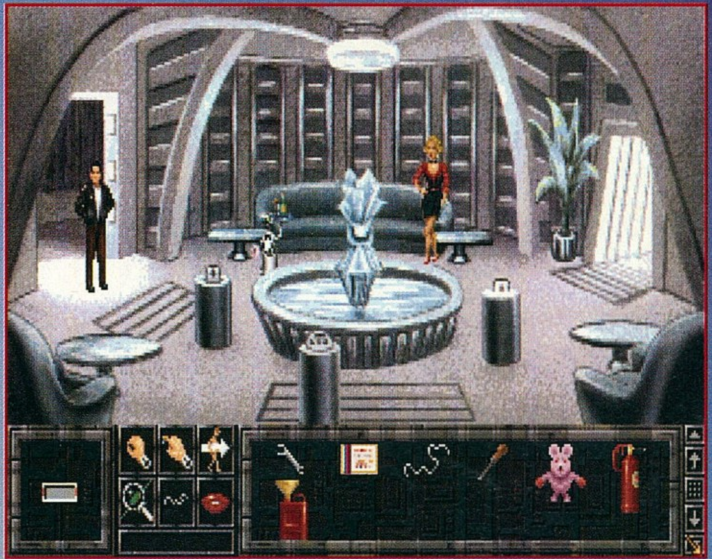
dő kolónia egyetlen rádióüzenetére sem reagált, és ez, figyelembevéve a lány beosztását, meglehetősen szokatlan körülménynek számított. Körül akart nézni, hogy mi is lehet ennek az oka, így az üzemanyagszerzés terhe Jackre hárult. Ehhez a férfinek mindenek előtt a hajó üzemanyagtartályát kellett magához vennie a reaktor mellől (take gas canister), és ezután már nyugodt léptekkel elhagyhatta a fedélzetet. Az első dolog, ami a szemébe ötlött a havas tájon, egy lukas benzinkanna volt (take fuel can). A megrágott rágógumi tökéletesen alkalmas volt a luk betapasztására (use chewed pellet on fuel can) és a tölcsér is beleillett a kannába (use funnel on repaired fuel can). A közelben áldogált egy lerobbant hókotró, de szerencsére üzemanyag azért volt benne. A kolónia bejárata mellett a falon Jack talált egy gumicsövet (take air pipe), amit a kotró benzintankjába és a megfoltozott kannába dugva (use air pipe on fuel tube, use repaired fuel can on pipe in tube) kiszippantotta a benzint a hasznavehetetlen járműből. Kis keresgélés után sikerült még felfedeznie egy mozdítható elemet is a kotrón (use panel), mely egy szerszámosládát, pontosabban egy csavarhúzót rejtett (take tool rack). Továbbhaladva kelet felé elérkezett a kolónia bejáratához, ahonnan két további helyiségbe lehetett bejutni. A bal oldali a központi számítógép szobája volt, már amennyi maradt belőle. A plafonon egy hatalmas lyuk tátongott, a földön pedig egy fel nem robbant bomba éktelenkedett.



Jack a csavarhúzóval rögtön leszerelte a tetejét (use screwdriver on unexploded missile), hatástalanította az időzítőt (use detonator) és kiszerelte a robbanótöltetet (take warhead). Ugyancsak ebben a szobában a fal mellett lógott valaminek a kulcsa (take key) is. A jobb oldali szobában lévő lifttel egy szinttel lejjebb került, innen jobbra haladva egy kőomlás zárta el az útját. Szerencsére a robbanóanyag tökéletesen alkalmas ilyen kőomlások eltakarítására (use warhead on rockslide), és miután minden akadály elhárult az útból, Jack megtalálta amit keresett, azaz a bányagépet, mely a szükséges gázt bányászta. A hajó üzemanyagtartályát a megfelelő helyre illesztette (use gas canister on gas outlet), feltöltötte a gépet üzemanyaggal (use fuel can on refueling tank), majd beindította a motort a kulccsal (use key on ignition hole). A tartály hamarosan megtelt (take gas canister), így mint aki jól végezte dolgát Jack büszkén visszatért vele a reaktorhoz, és a helyére illesztette (use gas canister on canister holder). Ezután már nem volt más hátra, mint hogy szólni a lánynak, hogy teljesítette a feladatát (talk Ysanne). Időközben a rendőrnő is befejezte vizsgálódását és kiderítette, hogy a kolóniát egy idegen faj pusztította el, és természetesen ez a faj az egész emberiségre is komoly veszélyt jelent. Meg kell találni, hogy honnan jöttek és figyelmeztetni kell az illetékeseket. Ysanne elmélete szerint az idegenek biztosan kommunikálnak egy bázisukkal, így csak jeladókat kell keresni, s az irányszögekből meg lehet határozni annak pontos koordinátáit. Egy bolygón máris harcok alakultak ki a hadsereg és a betolakodók között, így ésszerűnek látszott, hogy nekik is oda kell menniük...

A fronton

A megérkezésük után rögtön katonák vették körül őket, s nemes egyszerűséggel lefoglalták a Relentless-t. Hogy biztosan ne



tudják visszalopni a hajót, még a navigációs egységet is eltávolították róla. Jack már Ysanne megszólalása előtt tisztán látta, hogy mi lesz az ő szerepe ebben a kalandban. Igen, a navigációs egységet kell visszaszereznie, mondván ez úgyis szakmába vág... Kis keresgélés után a földön észrevett egy csavarkulcsot (take wrench), majd elindult a lány után északnak, hogy megpróbálja a bázis parancsnokát jobb szóra bírni. Sajnos a generális egy nagyon csökönyös ember volt, így hallani sem akart a hajójuk visszaadásáról. Totálisan a statisztikai adatai között élt, most éppen a halálba küldte embereit, hogy kilegyen a heti halálozási arány. Ysanne ezt persze nem hagyhatta ennyiben, s elviharzott a szerencsétlen áldozatok megmentésére. Jack időközben egy elegáns mozdulattal kitépte a helyi latrina egyik merevítőkötelét (take guyrope), majd visszatért a hajójukhoz. Közvetlenül a leszállópálya mellett egy kis, egysze-

mélyes sikló álldogált magányosan, de sajnos az indítókulcsot nem felejtették benne. Ez persze nem okozhatott komolyabb problémát egy olyan rutinos versenyzőnek mint Jack, hiszen lopott ő már űrhajót is! Alig fél perc múlva a drót segítségével sikerült beindítania a motort (use twisted wire on scooter), s miután senki sem állta útját, elrobogott a keleti irányban lévő katonai erődítmény felé, ahová feltehetőleg



a navigációs egységet rejtették. A bázis főbejáratát állandóan őrizték, így onnan lehetetlen volt bejutni. Az egyetlen megoldás a másik oldalon lévő rács eltávolítása volt, ehhez azonban előbb a rögzítőcsavarokat kellett meglazítania (use wrench on grill). Miután ez megtörtént, a kötél egyik végét a rácshoz (use guyrope on grill), a másikat pedig a robogóhoz erősítette (use rope on scooter). Kiakasztotta a gázkart, és a kis repülő szerkezet rácsostul mindenestül eltűnt a távolban. Az út szabad volt befelé, és szerencséjére katonáék valóban ide dugták a keresett alkatrészt (take giro). Időközben Ysanne meglovasította a közelben parkoló tankot, és elindult a halálraítélt katonák megmentésére. Női vezetőkre jellemző módon magára zárta az ajtót, így szegény Jack kénytelen volt a jármű külsején zötykölődni. Menet közben még a tank lövegét is ki kellett biztosítania (use cannon control), hogy a lány meg tudja menteni a halálraítélteket. Hamarosan elérkeztek az idegenek második jeladójához is, ahol Ysanne elvégezte a megfelelő számításokat, s miután Jack a helyére illesztette a navigációs egységet (use giro on navigation core) a Relentless-en, már mehettek is.

A Gelt-en

Ysanne úgy vélte, hogy az idegenek harmadik jeladóját a Gelt nevezetű szerencsebarlangban kell keresniük, így hamarosan már úton is voltak a kétes hírű bolygó felé. A megérkezést követő kisebb huzavona után a lány elhagyta a hajót és utasította a computert, hogy Jack-et ne engedje a bolygó felszínére. A férfi persze hamar "lukat beszélt (talk Bubba) a számítógép hasába" -mondván, hogy szeretett kapitányának egyedül esetleg baja esik egy ilyen kegyetlen világban- és így kis lemaradással ő is követte a rendőrnőt. Már a komplexum bejáratánál kisebb problémákba ütközött, mivel a fogadódroid nem akarta beengedni (talk hostess) a szórakoztatóközpontba. Szerencséjére az egyik vendég éppen a kollégáit várta (talk man), s miután megunva a várakozást visszaindult az épületbe, Jack közvetlenül utána haladva csak egy "Vele vagyok"-ot vetett oda az őrnek... Az első útja természetesen a kaszinóba vezetett, ahol a legszélső asztalnál (talk croupier) egy furcsa játékon, megfelelő tét hiányában gyorsan el is vesztette a Relentless-t. Mivel azonban a hajó valójában nem is az övé volt, hamar a konyhában kötött ki egy kis kényszermunkán. Szerencsére a szakács nem volt nagyon szőrösszívű (talk chef), így egy kis főzőcskézés után (take cooking hat, small jug, large jug, species, give food sample to chef) eleresztette Jacket. Az ajtóban egy üzenet várta, miszerint a komplexum igazgatója látni kívánja. A legfelső szinten elhelyezkedő iroda előterében bebocsátást kért az ismeretlen főnök titkárnőjétől (talk receptionist), majd miután megkapta az engedélyt, belépett az ajtón. Teljes volt a meglepetés, az igazgató ugyanis Jack régi ivócimborája Tennent volt. Egy kártyapartin nyerte az egész kócerájt, de sajnos hallani sem akart a Relentless visszaadásáról. Szerencsére a közelben volt Ruthie is -Tennent jelenlegi barátnője- kinek szintén volt már közös múltja Jackkel... (talk Ruthie) Az ő közbenjárásával végül is sikerült rávenni Tennent-et arra, hogy legalább adjon egy esélyt Jacknek. Fölajánlotta, hogy visszaadja a hajót, ha a férfi prezentál neki 40 kreditet. Ez azonban kemény feladatnak látszott, mivel a férfinek egy árva petákja sem volt, tét nélkül pedig elég nehéz játszani... Kénytelen volt az egyik játékos zsebéből kölcsönvenni néhány zsetont (take pocket), és azt felhasználni az induláshoz (give credit chips to croupier). A játék egyébként elég kaotikusnak tűnt első látásra, amit sikerült megértenie belőle, az az alapszabály volt, hogy a lukas ábrák mindig ütik a teliket. Kezdetben sokat vesztett, szerencsére azonban a másik játékos zsebe szinte kiüríthetetlennek tűnt, így volt lehetősége gyakorolni... Miután összegyűlt a 40 kredit, már nem volt más dolga, mint odaadni a pénzt Tennent-nek a Relentless-ért cserébe, és visszatérni a sikeresen visszaszerzett hajóra. Időközben Ysanne is megérkezett, megtalálta a harmadik jeladót, így megvolt az irány az idegenek központi bolygójára. Már éppen indulni akartak, amikor egy nem messze lévő bolygón élő telepesektől SOS szignál érkezett, és mivel a Relentless volt a legközelebbi szövetséges hajó, nekik kellett segíteniük.

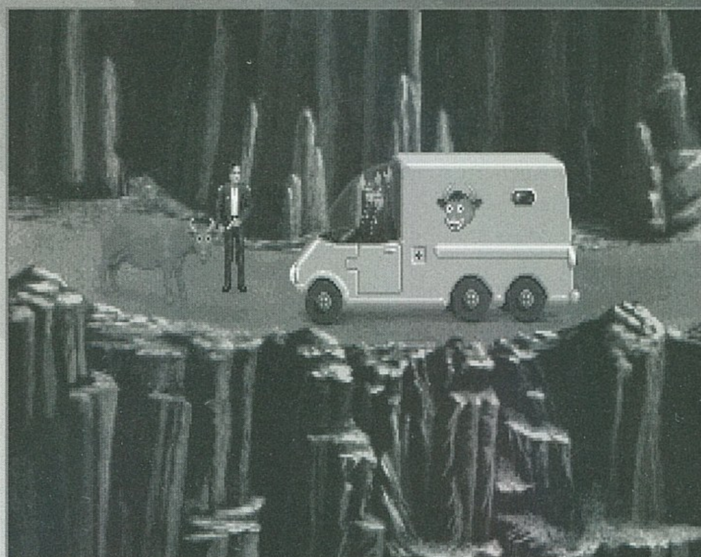
A mentőexpedíció

A megérkezést követően első lépésként ki kellett deríteni, hogy mi is valójában a probléma. Ez sem volt annyira könnyű feladat, mivel a megszeppent telepesek még a megmentésükre érkezett "hősöktől" is féltek. Végül aztán sikerült megtudniuk (talk colonist leader), hogy a kolóniát ismeretlen eredetű szörnyek támadták meg. A helyszínen tartózkodott még az I.X.M.F. néhány különleges egysége is, köztük Jack régi barátja Narm (talk Narm). A telepeseknek a szörnyek egyik tojására volt szükségük, hogy megfelelő fegyvert tudjanak kifejleszteni védekezés gyanánt, no meg az sem lenne egy utolsó dolog, ha valahogy sikerülne kiirtani a tojásrakó királynőt. Jackre a tojáslopás feladata jutott, így el is indult a szörnyek barlangjának bejárata felé. Narm közvetlenül a nyílás mellé rakta le a felszerelését, és amikor Jack fel akarta emelni a cuccot, hirtelen valami kutyaforma lény ugrott elő a közeli fa odvából, egyenest Narm hátizsákjára. Szerencsére Ysanne plüss játékállatkájával meg lehetett nyugtatni (use cuddly toy on BytePuppy), s ezután a férfi már hozzáférhetett Narm holmijához (take Narm's boots). A cipőt a földön hagyta, Narm förtelmesen bűzölgő zoknija azonban tökéletesen megfelelőnek bizonyult a lények elijesztésére. Hosszas bolyongás után az egyik helyiségben végre sikerült meglelnie a szörnyek tojásait (take eggs), amit -a barlangrendszerből való kijutás után- büszkén át is nyújtott a telepesek vezérének (give eggs to colonist leader). Ysanne is végzett a királynővel, s mivel ilyenformán a helyzet jóra fordult, folytatták útjukat az idegenek bázisa felé. A lány hamarosan meg is nevezte ezt a helyet, mely nem más volt, mint a Corrupticon elnevezésű űrállomás, a Jack által "nem kimondottan kedvelt" adószedő otthona. Már majdnem odaértek mikor Ysanne közölte, hogy a computer bedöglött, így kénytelenek leszállni egy közeli bolygón, míg Bubba újrabootolja magát...

A szerzetesek bolygója

Természetesen nem bírták végigvárni a fedélzeten míg a számítógép befejezi az ellenőrző műveleteket, így Ysanne el-

ment felderíteni a környéket, Jack pedig valami kaja után nézett. Kezdetben nem találkoztak senkivel, de aztán a férfi az egyik szobában belebotlott egy szerzetesbe, kinek nagy bot volt a kezében, és a helyi szekta vezetőjének mondta magát (talk high priest). Megtudta tőle, hogy ezen a bolygón csak szerzetesek élnek, s az általuk szentnek vélt ereklyék őrzését tekintik fő feladatuknak. Jacknek ennyi elég is volt belőle, továbbindult, hogy valami ehetőt találjon. Egy másik szobában az oltáron meg is látta amit keresett, csak sajnos azt a helyiséget egy csuhás őrizte. A férfi Ysanne-hez fordult segítségért (talk Ysanne), a lány pedig -talán mert jó napja volt- meghallgatta a kívánságát és elintézte az őrt. Ezek után már nem állt semmi Jack és az áhított kaja között (take sacrifical offering), a szobába hirtelen berontó szerzetesek azonban igencsak nehezményezték tettét. Mindkettőjüket bezárták egy kis cellába mondván, hogy szerencséjük van, mert ha a szent virágjukat bántották volna, akkor most meg kellene halniuk. Jack rövidesen az ablakon keresztül távozott a börtönből, és néhány csavart szaltó után szerencsésen landolt egy kis tóban, pontosan a szent virág mellett. Valahogy álruhát kellett szereznie, ezért elindult az egyetlen lehetséges útvonalon befelé. Az első szobában a hordó mellett meditáló szerzetes szerencsére nem vette észre, így gond nélkül továbbmehetett. A következő pincehelyiségben az egyik boroshordó tetején kis adag élesztő feküdt elhagyatottan (take bag of ycast) és ez egy új gondolatot ébresztett a férfiben. Visszatért az előző szobába, és az élesztőt a hordóba dobta (use bag of ycast on vat). A kifröccsenő vörösbor teljes egészében a csuhára fröccsent, így a szerzetesnek nem volt más választása mint hogy lemegy a tóhoz és megmosakszik. A szerencsétlen fürdőző fickót már könnyű volt megszabadítani a ruhájától (take robe), amit Jack rögtön magára is öltött. Most már szabadon mozoghatott, a hajójukat azonban szigorúan őrizték. Visszatért a cellába, és előadta Ysanne-nek a tervét (talk Ysanne), miszerint nyomokat fog kreálni a celláig, és azok majd elcsalogatják az őröket a relentless-től. A legkézenfekvőbbnek erre a célra a virág tűnt, így szép komótosan visszaballagott a vízpartra, és a még mindig fürdőző szerzetes szeme láttára letépte a szent virágot (take flower). Következő lépésként letépdeste a szirmait, majd a hordós helyiségtől kezdődően minden szobában lerakott egy szirmot (use petal) egészen a celláig (no meg persze bent is). A csel bevált, kifelé jövet ugyanis feldühödött csuhások hada ugrott nekik, de igazából csak a lány érdekelte őket. Megragadták és vezérük színe elé hurcolták a szent fényoszlop mellé, s mire Jack kettőt szólhatott volna, már bele is lökték a sugárba. Ysanne eltűnt a férfi szemei elől... Szegény Bubbának nehezen lehetett megmagyarázni, hogy szeretett gazdája meghalt, de mikor Jack közölte, hogy neki azért folytatnia kell, amit a lány elkezdett, némileg megnyugodott. Elindultak, s ezúttal már semmi sem állta útjukat a Corrupticonig.



A Corrupticon

Az űrállomás totálisan romokban hevert. Jack szinte céltalanul bolyongott az elhagyatott folyosókon, mígnem az egyik sarokból ismerős figurába botlott. Egy hatalmas törmelékkupac alól P'PauD'P'Pau bukkant elő és elmagyarázta, hogy mi is történt valójában (talk P'PauD'P'Pau). A néhai adószedő az univerzum minden lakójára vonatkozó összes papírját, adatát és feljegyzését egy általa lakatlannak vélt dimenzióban tárolta, sajnos azonban tévedett, mivel ez a dimenzió nem volt lakatlan. Az ott élő népek igencsak nehezményezték a rengeteg papírost ami az űrben keringett, és mivel a Transatron körüli bonyodalmak (Innocent until caught) hatására egy "ajtó" nyílt a két dimenzió között, kihasználták a lehetőséget, hogy átruccanjanak az emberek világába bosszút állni. A Transatron azonban eltört, így az átjáró meglehetősen instabillá vált. Ha valahogy sikerülne újra egyesíteni a kristályt, akkor talán be lehetne zárni vele a kaput egyszer s mindörökre. Jack elgondolkodott a lehetőségeken és továbbindult felderíteni a bázist. Az egyik teremben a szerzetesek bolygóján látott fényoszlophoz kísértetiesen hasonló valamit talált, s legnagyobb megrökönyödésére Ysanne lépett ki belőle. Mint kiderült, a fényoszlop egy teleportberendezés volt, ami a nyugdíjba vonuló adószedőket küldte a szerzetesek bolygójára. Minden egyes csuhás egy néhai adószedő volt, akiket már nem lehetett kiengedni a világba azzal a tudással ami felhalmozódott bennük. Jack elmesélte (talk Ysanne), hogy mit tudott meg P'PauD'P'Pautól, mire a lány közölte, hogy nála volt a Transatron egy darabja, de mivel nem akart működni, otthagyta a "kapu" mellett. A férfi elgondolkodott, hogy vajon hol is lehet a hiányzó darab, s ekkor hirtelen eszébe jutott, hogy talán Narm tudja a választ, hiszen mégis ő látta utoljára egészben a kristályt. Az egyik szobában rábukkant egy telefonkönyvre (take dictionary, use dictionary) amiben megtalálta a I.X.M.F.hotline hívószámát, amin el lehetett érni Narm-ot. A telefonkönyv melletti konzol (use consol) tökéletesen alkalmas volt erre a célra, és alig pár pillanat múlva egy másik helyiségben már találkozott is Narm-mal (talk Narm). Természetesen nála volt a hiányzó kristálydarab, így már csak a másik darabot kellett megtalálni. A szomszéd szobában aztán felderengett a dimenziók közötti kapu, és a földön valóban ott volt az Ysanne által elhagyott kristálydarab (take broken crystal). A két darabot összeillesztette (use Transatron shard on broken crystal), és az eredményt a kapuba dobta (use Transatron on anomaly). Az átjáró megszűnt, sikerült megmentenüik a világot...

Nos, ennyi lett volna Jack T. Ladd története. Mint azt már a bevezetőben említettem, a lánnyal is végig lehet játszani a programot, és akkor természetesen egy egészen más aspektusból ismerjük meg a történetet. Eredetileg én is ezt akartam csinálni, de mikor sikerült Jackkel végigszenvedni magam az egészen, rájöttem, hogy nincs semmi értelme. A történet bárgyú, fárasztó és unalmas, a grafika lehetne szebb is, a zene rendkívül egyszerű, egyszóval nincs ami motiváljon. A logikai feladványok kb. egy óvodás színvonalának felelnek meg, az egyetlen nehézséget az egypixeles tárgyak felfedezése jelentette. Kb. 3 órámba telt például, míg a kaszinóban megtaláltam az egyik fickó zsebét (pocket), és szerintem nem erről szól egy kalandjáték! Persze ez is hozzátartozik a küzdelemhez, na de hogy csak ez jelentsen nehézséget??? Az egyetlen pozitívum, hogy Jack néha elereszt egy-egy karakterének megfelelő poént (pl.: ro-BUTT), de ezzel el is mondtam mindent. Azoknak tudom ajánlani, kik gyors sikerélményre vágynak különösebb erőbedobás nélkül, de ezen felül senki ne várjon sokat tőle!

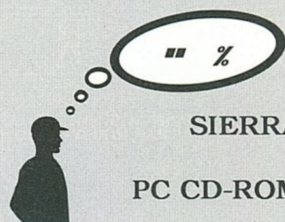
Del

LARRY

LEISURE SUIT LARRY Collector's Edition

A népszerű sorozat (majdnem) összes része (plusz egy kis bonusz) egy CD-n.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM,
CD-ROM



SIERRA

PC CD-ROM

Al Lowe csak ült a számítógép előtt, és törte a fejét... de csak nem jutott eszébe semmilyen poén... egyre idegesebb lett. Már jönnie kéne az új résznek, és ő még csak el se tudja kezdeni! Már a haját túrta, még az is eszébe jutott, hogy elmegy valami szigetre, és az ott történteket csinálja meg... Jó, nem lesz annyira humoros, de legalább elkészül a program... Egyszer csak megjelent a kis izzó a feje felett! Fantasztikus ötlete támadt! Mi lenne, ha az összes eddigi részt kiadná egy CD-n! Az emberek mind örülni fognak, hogy megvan nekik az egész sorozat, ugyanolyan vicces is, és ami a legfontosabb, nincsen vele semmi munka!!!

És most itt van ez a CD. Ám Al Lowe itt is elkövetett valami apró kis csintalanságot. Nézzük csak meg jobban a borítót! 1, 2, 3, 5, 6... Hát a 4-es hol van?! A választ a CD-n az LSL4 könyvtárban levő txt-ben kapjuk: "Mert nem akartam (És különben is, ki mondta, hogy minden résznek benne kell lenni egy sorozatban?!)" - Al Lowe.

De ehelyett kárpótol minket a szerző a Larry előzményével, egy csak szöveges őrülettel, aminek már a neve is sok mindent elárul: Softporn (Puha pornó)! Állítólag több benne a poén, mint az egész Larry sorozatban együttvéve (1981-ben készült, Apple Macintoch gépekre, és a programból úgy adtak el 25 ezer darabot, hogy az egész világon volt 100 ezer Apple!)!

A lényeg a sorozat:

LEISURE SUIT LARRY 1
(In the Land of the Lounge Lizards)

Ebből az eredeti EGA-s és a felújított, VGA-s verzió is rajta van. Kipróbáltam mind a kettőt. Mondjuk a kettő közt ég és föld a különbség (főleg nekem, aki mindig is rettegtem attól, hogy három betűnél többet kelljen egymás után lenyomjak), de azért a régi is elviselhető (nem kapcsoltam ki egy perc után). Egyébként az elején a kérdésektől nem kell megijedni (válasszuk csak a 18 feletti életkort), egy kis tudással meg szerencsével túl lehet élni. (A régiben 6 sima kérdés van, a VGA-s ban pedig 5 sima kérdés és egy kód, amire a választ a "szép színes" kézikönyvben valahol a 9-től a 14. oldalig találhatjuk meg.) Az irányításban a régi még bepötyögéses, az új már a modern multimédia jegyében a klikkeléses módszerrel megy.

LEISURE SUIT LARRY 2
(LSL Goes Looking for Love - In Several Wrong Places)

Ugyanolyan, esetleg egy kicsit jobb a grafikája mint az első résznek, az irányítás is egyezik, itt is be kell írnunk amit csinálni akarunk, a nagy újítás, hogy már van egér, nem csak a gombokkal tudjuk irányítani a főhőst. Ennek a résznek az elején telefonszámokat kell kiegészítenünk, amiket a 16-18. oldalig találunk meg a könyvben.

LEISURE SUIT LARRY 3
(Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals)

A játék az első részből ismert kérdésekkel indul, csak itt attól függ milyen fokú lesz a játék, hogy hány kérdésre válaszolunk az 5-ből (szóval nem lép ki egyből, ha nem sikerül a kellő számot elérnünk). Az irányítás az előző részből megszokott módon zajlik: bepötyögés + mouse-os embertologatás. Egyébként ebben a részben Larry az 1-es és a 2-es részhez képest keményen meghízott, és a játék elején van egy kis játszható bevezető-szerűség, ami annyiból áll, hogy strandruhában betotyogunk a képernyő közepére, aztán a program óriási, villogó nyilakkal elirányít minket a házunkhoz, ahol is kirúg minket a feleségünk, aztán felvesszük a csodaszép lezsörszjútunkat, a nyilak a munkahelyünkre küldenek minket, ahol meg kirúgnak az állásunkból. Nagyjából így indul a játék (néhol megjelennek a készítők nevei).

LEISURE SUIT LARRY 4
(The Missing Floppies)

Mint már írtam, Al Lowe-nak nem volt kedve még a CD-s válogatás kedvéért sem négyes részt kreálni.

LEISURE SUIT LARRY 5
(Passionate Patti Does A Little Undercover Work)

Na itt aztán van multimédia tömegekben, szuper grafika, point&click halálba, vadállati bevezető, lenyűgöző kerettörténet... Ami csak szem-szájnak ingere, bár nem sokáig jutottam vele (45 pont/1000). Egyébként tényleg nagyon szép (ebben van először Larrynek akkora golyófeje).

LEISURE SUIT LARRY 6
(Shape Up or Slip Out)

Azt hiszem, ezt már mindenki ismeri, mindenki végigjátszotta, nem is kell sok magyarázat, ez a legjobb.
Emellett még van rajta pár kisfilm (Pl.: Beszélgetés Al Lowe-val - Nem hittem volna, hogy ilyen kövér), Phreddy Pharkas demo (elég idétlen), póker, blackjack és félkarú rabló a Larry 1-ben a kaszinóból, van egy Sierra-játék szereplőkből összeeszkábált flipperjáték, egy könyvtárnyi .wav, és természetesen ott van a Softporn is. És a kézikönyv tele van érdekességekkel, laza kis kódmegoldásokkal, úgyhogy ez a CD nagyon megéri (mondjuk, akinek megvan az összes Larry, annak nem annyira éri meg). Aki szeretné végigjátszani a Larry-ket, vagy csak szeretné, ha meglenne neki, az csak nyugodtan szerezze be!

Andrej

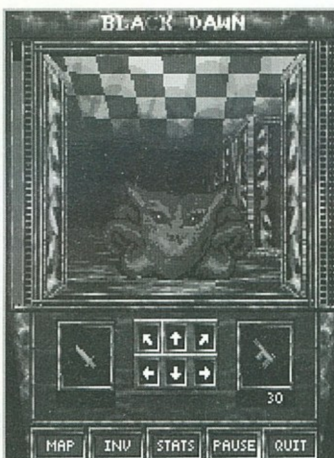
SHAREWARE

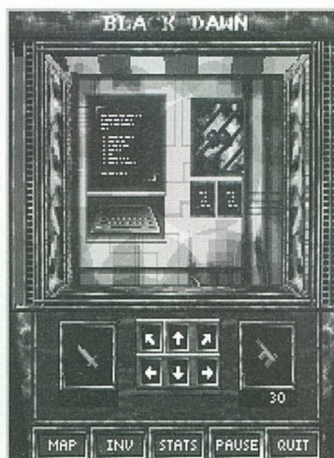


Black Dawn

Andrew Campbell munkája, Amosban. A játék Dungeon Master stílust idéz. A labirintus amiből ki kell jutnod nem igazán nagy, nem sok ártó, gonosz szellem található benne, és ezek ellen is könnyű a harc. Látszik a játékon, hogy csak egy előzetes a leendő alkotásból. Mégis igen jót lehet játszani vele, s ez a fontos. Főleg azoknak ajánlom, akik az ilyen típusú játékkal csak most ismerkednek. Kezdetben egy karddal vagdalkozhatunk, de a labirintusban található pénzeket összeszedve később majd vásárolni tudunk hatékonyabb fegyvereket, energiát, sőt még el is tudjuk adni a felesleges holminkat. E tranzakciókat a falba épített számítógépekkel vagyunk képesek végrehajtani. Ha eltévedtél, használd a térképmenüt. Itt nézhetjük meg hol is vannak a számítógépek, ellenfelek, ajtók, és persze a kijárat. Szóval a nem nehéz, de gyors és jó játékot kedvelőknek kellemes időtöltést jelent 1-2 órára a program.









Downhill Challenge

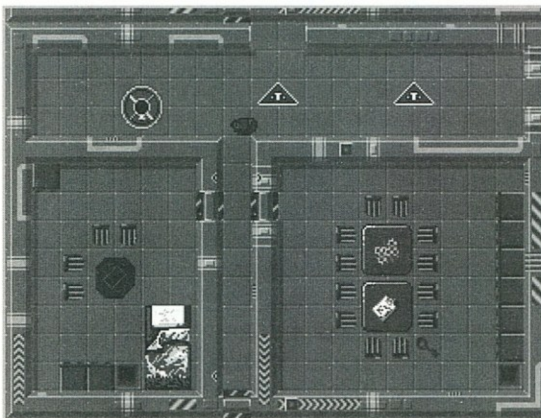
Igaz vége a télnek, de soha nem árt egy kis sí gyakorlás. A játékkal lesiklást játszhatunk, a maga 110Kb méretével nem is rosszul. Lesiklásnál nem kell kerülgetni a zászlókat sőt épp ellenkezőleg, ezeket kell elkapni. Minden elkapott, elütött zászló után bonusz pontot kapunk (hogy minek?). A pálya elég hosszú, sebességünk egyre gyorsul, a fenyőfák pedig egyre sűrűsödnek, így hát a végén akkorát esünk mint egy nagyajtó. Feltápászkodás után pozícionálni lehet helyzetünket. Összesen öt tumbles -t (bukást) enged a játék, ennyivel már egyszer majdnem eljutottam a végére, tényleg. Aki nem hiszi milyen nehéz egyáltalán a pálya feléig is eljutni az járjon vagyis síeljen utána. Memorizálni nem lehet a pályát, mert RND. -vel teszi ki az akadályokat. Kisebb rönköket átugrani is lehet (fire). A program egyébként már mondani sem kellene C64, Atari átirat. Akinek igen gyors reflexei vannak, esetleg a Action Replay (lassító) tulajdonosa, talán van esélye elérni az oldalt látható (indikátor) célt. Go!





Alien Hunter

Stefan Ossowski neve sok Amigásnak ismerősen cseng. Óriási PD. bankjából származik ez a program is, amit egyébként Harald Mueller írt. Régi C64 korszakot idéző ügyességi, logikai játékkal állunk szemben, Alien Breed stílusban. A banális történet 2002-ben játszódik, ahol a bázisunkat kellene megtisztítani az idegen behatolóktól. Ezek igen fura lények pl. kockák, gömbök stb. de nem is ez a lényeg. A felülnézeti termekben lézerfegyverrel, gránáttal védheted magad, az ide oda cikázó "objektekkel" ellen. Hogy azért ne legyen egyszerű a dolgod, mindféle cselekkel, trükkökkel spékelték meg a játékot. Egyes termek közti ajtók kinyitásához meg kell keresni a megfelelő színű kulcsokat. Egy egy szinten öt-hat terem van, számtalan szobával, ajtóval és ellenféllel. Amik a földön látható lyukakból bukkannak fel, persze épp akkor amikor nem számítunk rá. Másik ellenfél a forgó, mozgást érzékelő ágyú. A játék hangeffektjei (zenéje nincs) elég jók, de ugyanez mondható el a képekről is. Nem érdemes sietni, időnk van bőven. Inkább az ellenségekre, no és a kulcsokra koncentráljunk. Az életek száma öt, akárcsak a szintek száma. A program mérete 500 kB és fut minden Amiga típuson. Sajnos nincs benne mentés vagy kód, így végigjátszása eltart egy jó ideig.

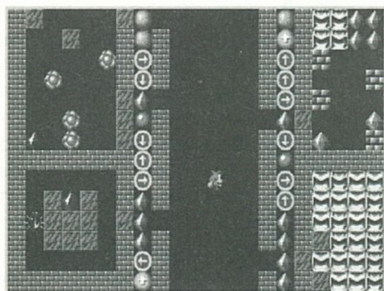


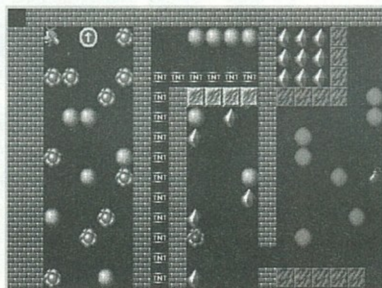
JÁTÉKOK



Robouldix

Lassan már annyi a Boulderdash klón Amigára, mint égen a csillag. E klón tömegnek egyik prominens képviselője a Robouldix. Itt is már régen túllépték a régi megszokott C64 stílust, szinte már kalandjátéknak lehetne felfogni egy-egy menetet. Varázslatok! Kapcsolók! Ajtók! Többféle gyémánt! És ki tudja még mennyi ötletet dobtak be a fiúk. A játék 32 színű, 150 kB grafika, és 150 kB zene mellett említésre méltó a regisztrált verzió plusz húsz special pályája, két játékos opciója, és pályaeditora. Egyébként 200 szintes a játék, és 500 sprite található benne. Ja és lesz AGA verziója. Mindez egy lemezen! Az esetleges kezelési problémákon egy 13 kB-os leírás segít. Szintek közt szabadon válogathatsz (még szerencse). Ezt és sok más fontosabb opciót kezdésnél beállíthatod. Hősünk jelen esetben egy bagoly, s nem egy emberke, de ez nem igazán zavaró. A hatalmas pályák logikája, egyre vadabb lesz, és igen jól "ki van találva". Végigjátszását csak e stílus szerelmeseinek ajánlom, de egy Boulder "pancser" (mint én) pár szinttel jól elszórakozik. Programot két kimondhatatlan nevű svéd Amigás készítette.

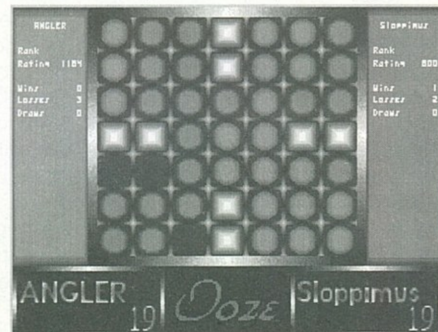






Ooze2 AGA

Ismét egy táblás játék került elő az Internet-en található számtalan PD, SW játékok közül. Ooze2 AGA-s, bár halvány fogalmam sincs miért, mindenesetre 1800 kB Chip illő a futtatásához. Úgynevezett terület foglalós stílusok közé sorolható. Mi a kék korongokat tudjuk helyezgeti, nem is annyira helyezés ez mint inkább folyatás. Ugyanis a korongok átfolynak egyik helyről a másikra. Ha csak a szomszédos helyre irányítjuk akkor feleződik, szaporodik a "paca". Ha távolabbi mezőre helyezzük, akkor pedig maga után üres kockát hagy. A program algoritmusa, "okossága" igen jó, főleg ha magasabb nehézségi fokra állítjuk. Ezt a játszma elején tehetjük meg. Összesen 17 tábla található, amit a melléket Board Editorral meg is nézhetsz, vagy akár újfajta táblákat is létrehozhatsz. Zenéje, hangeffektje elég jó, kezelése pedig egyszerű, de aki részletesebb instrukciókat akar a játékról 15 kB-os Guide áll a rendelkezésére. Rendszerbarát program, a ToolType-ban beállítható a Screenmod. Egyébként semmi extrát nem nyújt, de 500 kB még talán elfér valahol.

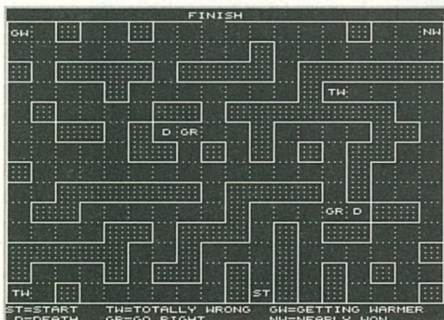




Sim Blind



Most egy igen fura, s már-már bizarr játékot ismertetnék. Mint a címe mutatja, ez egy vakember szimulátor játék, így hát nem igazán lehet látványos. Az, hogy emberünk mit is keres egy koromsötét labirintusban végig titok marad. Persze az ő nézőpontjából teljesen mindegy, hogy az utcán vagy netán egy kazamatában "kóborol". A fekete képernyőt ellensúlyozza sok hangeffekt, lépések, ütközések, jajgatások, és poénos beszólások. A labirintusban ráadásul galád módon mindenféle csapdákat helyeztek el, ezeket csak tapasztalati úton lehet "kitapogatni", elkerülni. Ez valahogy így nézz ki - kettőt előre, ááá... ez egy fal, akkor jobbra, ááá... itt is fal stb. Nos a szerzők azért segítenek, hisz mind a három szint térképét mellékelték a programhoz. Aki egyedül, önerőből szeretné végig tapogatni az útvesztőt, azon csak a precíz térképezés segít. Végülis nem olyan rossz játék, bár más témával kellett volna öszszefűzni. Úgy látszik mostanában beindult egyes emberek fantáziája, erre jó példa a Berra c. játék. Erről nem áll módomban írni (fiatalok is olvassák), de aki nem ismeri szerezze be, majd meglátja.







Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - "PD játék"
1399 Budapest,
Pf.: 701/765

CASTLES II

Folytatódik a várépítés, nagy tervekkel, kisebb csatákkal és minimális izgalommal...

Hardware igény:
AMIGA CD³²

56%

INTERPLAY

CD³² CD-ROM

CASTLES II

Köszöntök minden vállalkozó kedvű játékost, aki arra készül, hogy játsszon a Castles második részével. Ostrom és Hódítás, ígéri az alcím. Az urak birodalmaik területét szeretnék növelni, s mivel e területek száma nem végtelen, előbb-utóbb bekövetkezik a háború. Ezért ha meghódítanak egy területet, akkor rögtön nekilátnak egy hatalmas és erős vár építésének, ami egyrészt demonstrálja hatalmukat és erejüket, másrészt biztos védelmet nyújt más hódítóktól. A Te feladatod egyesíteni Bretagne mitikus földjeit, és ha lehet királlyá válni. Ha elfogadod ezt a kihívást, akkor semmi sem tarthat vissza, indulhat a hódítás!

Milyen vérpezsdítően hangzik amit írtam, de bizony mindez csak ígéret, maga a játék még nyomokban sem emlékeztet az Interplay által ígért stratégiai álomra! Az első rész sem volt tele izgalommal, megterveztük, felépítettük és olykor megvédtük várunkat, ennyi volt. Felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy most sem kapsz sokkal többet. Én a játékot CD³²-n játszottam, a játékmenet valami iszonytatóan lassú, a hanghatások és a zene viszont best volt. Mivel létezik a dolog PC-n is, remélem az a verzió sokkal játszhatóbb. (A joypaddal való irányítás kicsit körülményes.)



Azért nem akarok elkedvetleníteni senkit, pillantsunk bele a stuffba, aztán döntsetek Ti!

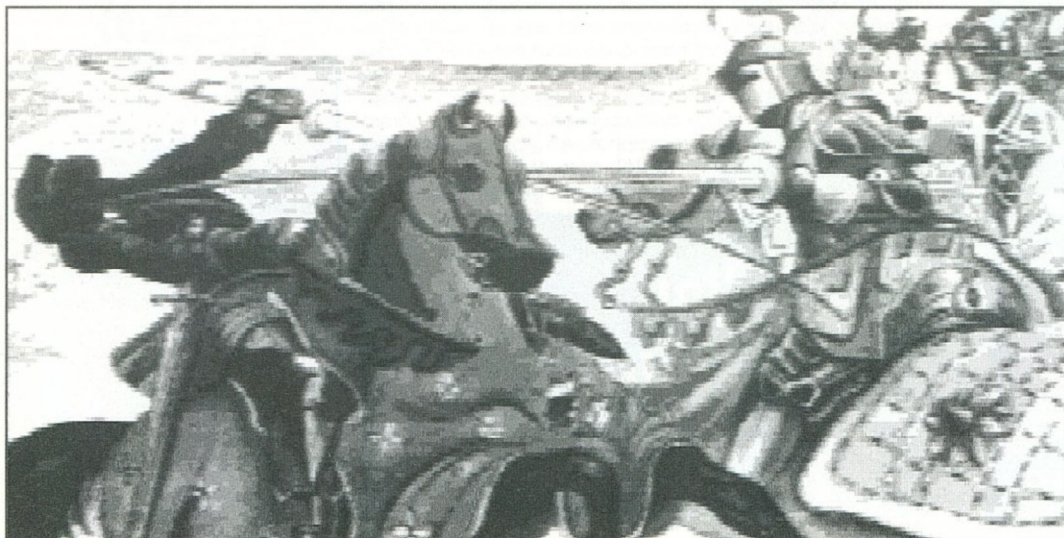
A kezdeti beállítások a szokásosak; játékos választás, nehézségi szint stb. Kikapcsolhatod a taktikai harcokat is, ha meg akarod fosztani magad a viszonylag legélvezetesebb részétől a programnak. Ha minden OK, akkor start! A küldetésed 1312. január 1-én kezdődik és 3-10 évig tart. Ne is tétovázz sokáig!

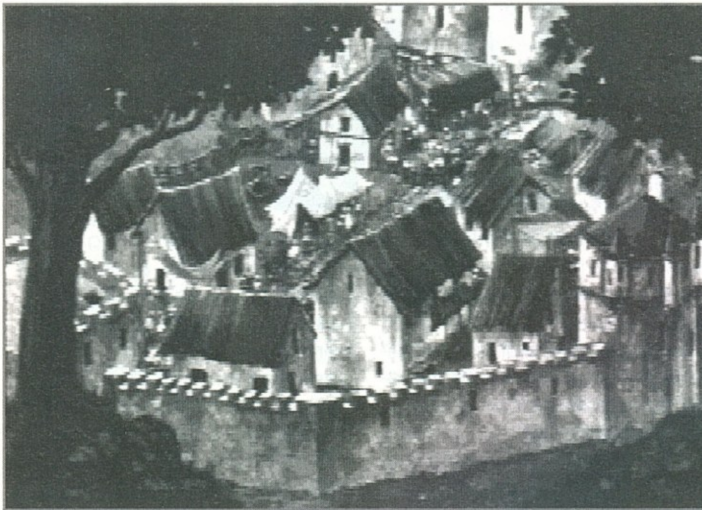
A főképernyőhöz érkeztünk, itt zajlik a játék legnagyobb része. A központban a birodalom teljes térképe a 36 tartománnyal. Jobbra az üzenetablak és négy kapcsoló; raktár, haderő, kapcsolatok és options. Minden tartomány más áru termelésében jeleskedik. Természetesen annak a kitermelését kell előirányozni, ami ott van, aztán majd lehet vele kereskedni vagy saját céljaidra felhasználni. Persze, ha valamire sürgősen szükséged van, akkor még mindig ott a fekete piac. Itt nagyon oda kell figyelni, hogy ne vágjanak át, légy résen!

Tervezz várat!

Gyorsan fogj neki a vár építésének, mert így nehezebben hódítják el tőled az adott területet, azaz könnyebben védekezhetsz. Vízben, mocsárban nem építhetsz várat, és nem emelhetsz falakat a kövekre vagy a fákra sem! Ha kiválasztottad a megfelelő helyet, akkor itt az ideje a vár megtervezésének. Mindenek előtt tedd le a zászlót (keep), ez jelképezi, hogy a vár az irányításod alá tartozik. Ha ezt a helyet elfoglalják, a vár elveszett. Ezért vedd körül tornyokkal és magas falakkal ezt a helyet. A tornyoknak két fajtája van, a négyzet- és a köralapú. Az utóbbi jóval nagyobb védettséget ad a lőrések miatt, de lassabban épül meg. Javaslom, hogy a belső falakat emeld magasabbra, így ha támadóid áthatolnak a külső falakon, akkor is könnyen lelőheted őket íjászaiddal. A falak vastagságát is megválaszthatod, természetesen a vastagabb erősebb. Ne felejts kaput tenni mind a külső, mind a belső várfalra! Ha esetleg hibáztál, az X-szel törölheted az elemet. Kérhetsz várárkot is, amit elkészültekor megtöltenek vízzel. A







várat forgathatod jobbra-balra, szóval bármely irányból megcsodálhatod. Minden elem pontokat ér és ha az összpontszám nem éri el a százat, akkor bizony lázadás lóg majd a levegőben! (Itt nem teheted meg azt, amit a Walls of Rome-ban, hogy először a belső védelmet, majd a külső falakat építteted meg!)



Haderő

Három típusú katonai egységed lehet; gyalogság, íjászok és lovagok. A többi típust "extra" fegyverek hozzáadásával hozhatod létre; balliszta, katapult, ostromtorony. A csapatok feladata a védelem biztosítása, a lázadások leverése és a hódítás. Mindenek előtt be kell soroznod az embereket (Army - Recruit). A katonáknak ellátás (food) és zsold (gold) kell! Az élelmiszeradag mindig ősszel, a zsold pedig tavasszal esedékes. Ha bármelyiket elmulasztod, a csapataid nagy része dezertál!
A fegyverekről pár szót. Mindegyik előállításához szükséges egy-egy egységnyi fa, vas és arany. A balliszta tulajdonképpen egy hatalmas számszeríj, pusztító nyila hatékony védelmi erő. A katapult még brutálisabb, támadásokhoz kiváló! Az ostromtorony szerepét minden stratégiás ismeri, de ennek építéséhez a hétből hat pont kell (Military Rating)!

Támadás

Mielőtt bármit is megtámadnál, feltétlenül küldj felderítőket a területre, hogy megtudd a legfontosabb információkat. Nem árt egy-egy tartományt többször is felderíteni! A kémkedés nem csupán egy tartományt ölel fel, hanem az ellenfeleid egész birodalmáról szolgáltat információt. Hogy mikor melyikre van szükséged, neked kell eldöntened. Természetesen egyik sem ingyenes! A másik tartomány megtámadásának feltételei vannak: két Military pont, legalább három Happiness pont és egy adag vas. Ha ez mind a rendelkezésedre áll, akkor klikkelj a kiszemelt szomszédos(!) tartományra és támadj (Attack)! A harc taktikai része a játék elején megejtett beállításodtól függően lejátszható vagy a gép kiszámolja az eredményt. A csaták irányítása egyszerű, ismertetést nem igényel.

Boldog Birodalom

A Happiness szintje a tartomány lakóinak és a haderőnek a moráliát is tükrözi. Ezt a szintet növelheted, ha van két Political pontod és rászánsz egy-egy adagnyi fát, vasat és aranyat. Ez a befektetés egy szinttel emeli a morált. A győzedelmes csaták növelik, a vesztes csaták pedig természetesen csökkentik a jókedvet.



Megnyerés

Az üzenetablak ajtajánál megnézheted pontjaid számát. Ha elérted a 7.000-et, akkor királynak jelöltetheted magad. Ha ezután még négy-öt hónapot kibírsz, királlyá koronáznak és nyertél!

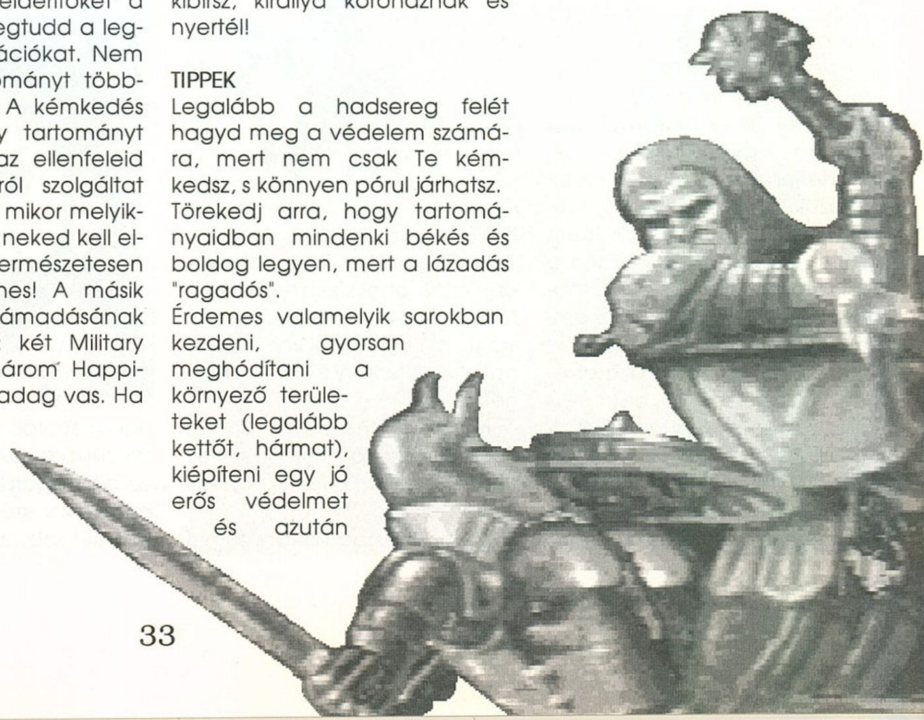
TIPPEK

Legalább a hadsereg felét hagyd meg a védelem számára, mert nem csak Te kémkedsz, s könnyen pórul járhatsz.
Törekedj arra, hogy tartományaidban mindenki békés és boldog legyen, mert a lázadás "ragadós".
Érdemes valamelyik sarokban kezdeni, gyorsan meghódítani a környező területeket (legalább kettőt, hármat), kiépíteni egy jó erős védelmet és azután támadni!
Mivel az adott korban a vallás meghatározó erejű volt, igyekezz jóban lenni a papokkal, ha lehet ne támadd meg barátaikat (Blessed), csak ha nincs más választásod.
Minél előbb szerezz lovagokat!
Lehetőleg egyszerre csak egy ellenféllel háborúzz! Könnyebb azt leverni, aki éppen egy másik tartományért küzd valahol.
Igyekezz meghódítani az aranyat termelő területeket!
Ha megtámadnak, próbáld meg a diplomaták segítségével megoldani a dolgot!

Ennyi lett volna...

Mivel a cikk elején már megejtettem az értékelést, be is fejezem, ebből ennyi elég. A programot akkor ajánlom, ha imádsz várakat tervezni és nagyon ráérsz!

Lily



CINEMANIA '95

Mozirajongók figyelem, ez az a stuff, amit be kell szerezned! Filmek, színészek, rendezők, film stúdiók, ... Ha bármit ne tudsz a filmről, most megtudhatod. Angol nyelvtudás szükséges!

Hardware igény:
386SX, 2 MB RAM, 5 MB HD, MS DOS 3.1, Windows 3.1

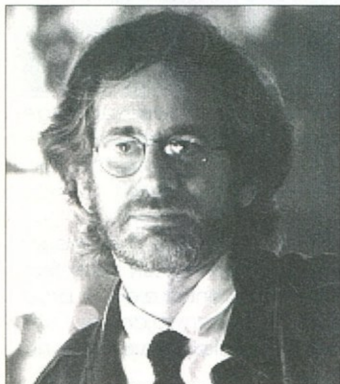
91 %

MICROSOFT

PC CD-ROM

Microsoft CINEMANIA '95

Feltételezem rólad, hogy szeretsz moziba járni. Nos, ha mindent, illetve majdnem mindent tudni szeretnél ami a filmekkel kapcsolatos, akkor ez a Microsoft CD neked készült!



A mozi szenvedély, megvan a maga hangulata, ami össze sem hasonlítható az otthoni tévé- vagy videofilmek nézésével. A moziban a film igazán életre kel és a nézőközönség egyfajta - egyszeri és megismételhetetlen - közösséget alkot. A nézők többsége persze csupán kikapcsolódni vágyik (nem mintha ez bűnnek számítana a mai zűrös világban), ám a többiek kíváncsiak azokra az emberekre -színészekre, rendezőkre, operatőrökre stb. - akik elkészítették a filmet. Nos, bármelyik táborba tartozol, ezt a CD-t érdemes lapozgatnod...

A Cinemania '95-ben az utóbbi nyolcvan év filmtermése (több mint 19.000) kerül bemutatásra, 168 párbeszéd, 4000 életrajz (2.000 portréval), 139 filmzene bejátszás és 20 videoklip felhasználásával. Mindemellett a CD tartalmazza a következő könyvek teljes szöveganyagát: Leonard Maltin: Video Guide 1995 (19.000), Roger Ebert: Video Companion 1995 (1.700), Pauline Kael: Nights at the Movies (2.500). A felsorolásban a zárójelbe tett számok a kritikák, illetve filmbemutatások számát jelzik. Összesen 24.656 címszót találsz a CD-n. Szerintem elég lesz átböngészni! Majdnem elfelejtettem megemlíteni, hogy természetesen mindez angolul! (Íme, egy újabb érv a nyelvtanulás mellett.)

Persze nem kell megijedni, mindent gyorsan és könnyen megtalálhatsz, ahogy neked tetszik. Magától értetődik, hogy ábécé rendben vannak a címszavak és különféle szűrők segítségével szelektálhatsz. Mindezt több úton, kinek, hogy tetszik.



FILMEK

A FIND gombra klikkelve kapsz egy listát, ahol kijelölheted a filmeket (Movies). Ha az Expand ikont aktiválod, akkor nekiállhatsz a szisztematikus keresésnek:

- Megválaszthatod a műfajt (Genre): akció, kaland, western, vígjáték, gyerek, opera, horror, sci-fi, ...
- Kiválaszthatod bizonyos színész(ek) filmjeit (Starring, also Starring).
- Kérheted egy rendező munkáit (Directed).
- Az Awards ikonnál kiszelektálhatod azokat a filmeket, amelyek nem nyertek Oscar-díjat, s nem is jelölték őket.
- Kérheted csak a kedvenc kritikusod által bemutatott filmeket (Reviewed by).
- Megszabhatsz időintervallumot, választhatsz országot, kérheted csak az igazán jó filmeket stb.

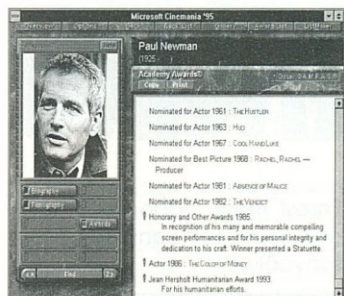
A kritikusok egyébként meglehetősen változatos stílusban írnak a filmről, van aki inkább a tartalomra összpontosít, van aki az alkotógárdára. A filmeket a csillagok számával értékelik (minél több, annál jobb). A film kiválasztása után megkapod az információkat, a besorolást (korhatáros-e vagy ilyesmi), színes vagy fekete-fehér, hány perc, lézerlemezen és/vagy videokazettán kapható, milyen díjakat nyert. Emellett kérheted az alkotók listáját, a filmkritikákat és bemutatókat, esetleg filmbejátszást, párbeszédet, betétdal részletet, képet. A szöveg olvasásakor a pirossal (vagy az általad beállított színnel) kiemelt emberekről vagy kifejezésekről dupla klikkel további infókat kérhetsz. Például, ha vesszük a Butch Cassidy and the Sundance Kid c. filmet, akkor megtudjuk, hogy 112 perces, színes, 1969-ben készült, western. Mindhárom kritikus a maximumra értékelte. Emellett találunk még egy képet Paul Newman és Robert Redford emlékezetes alakításából, továbbá egy röpke párbeszédet és részletet a film nagyszerű betétdalából. Szuper!





Ha az ajánlatok (Movie Suggestion) között tallózol, akkor könnyebben választhatsz esti nézni valót. Főleg, ha körülbelül be tudod határolni, mihez van hangulatod; fantasy, sci-fi, horror, vígjáték, családi mozi, romantika stb. Ezután csak kis

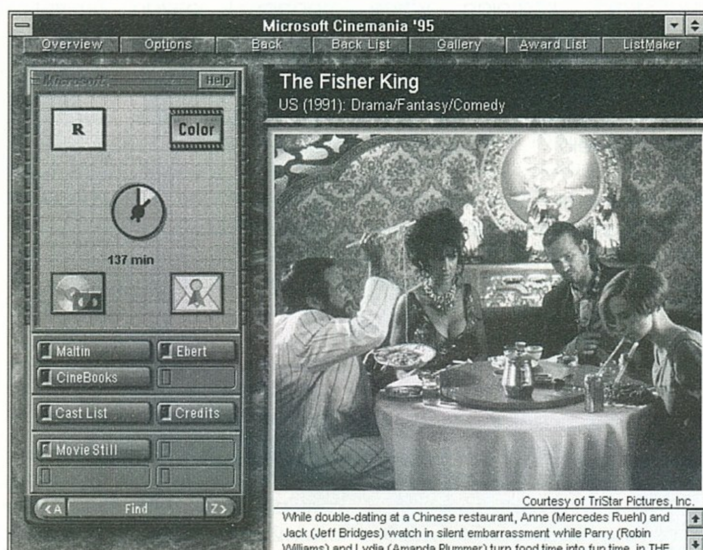
szerencse kell, hogy a filmet bent találd a kölcsönzőben vagy kapj rá jegyet a moziban...



ÉLETRAJZOK

A 4124 embert felsorakoztató kínálatból szintén lehet mazsolázni. Itt szelektálhatunk nem, ország és foglalkozás szerint (rendező, színész, jelmeztervező, forgatókönyv író stb.) vagy egyszerűen csak beírjuk annak a nevét, akinek kíváncsiak vagyunk eddigi munkásságára.

A magyarok közül Balázs Bélát, Fábri Zoltánt, Gaál Istvánt, Gábor Pált, Jancsó Miklóst, Mészáros Mártát, Makk Károlyt és Szabó Istvánt mutatják be. A kiválasztott személyről azután kapunk egy rövidebb vagy hosszabb lélegzetű, szigorúan szakmai életrajzot, filmjeinek teljes felsorolását és esetleges díjait. Például, aki kíváncsi Robert Zemeckis eddigi munkásságára az megkeresheti az idei Oscar-díjasról közölt adatokat. (Jó lesz megjegyezni ezt az embert magunknak, mert aki a Forrest Gump alkotógárdájában benne volt, rossz ember nem lehet.)



TÉMAKÖRÖK

A témakörök hat csoportban kerülnek bemutatásra. A mozi történelmében egyrészt az egyes országok filmvilágának történetét, másrészt irányzatok és történelmi fogalmak magyarázatát találod. Ezután következnek a filmstúdiók bemutatói, az általuk forgalmazott filmek nagy részének felsorolásával. A filmkészítés csoportja egyfajta filmes lexikon, értelmező szótár a filmes szakszavak magyarázataival. A sorozatok vagy valóban a sorozatokat, vagy azonos témakört feldolgozó filmeket mutatnak be (pl. Sherlock Holmes vagy Tarzan Series). A filmműfajok leírása teljesen vegyes. A musical például teljesen ki van vesézve, míg az art filmről minimális az információ. Persze nem keveslem én az anyagot, bár tudnék mindenről csak ennyit! Az utolsó csoportban a filmmel kapcsolatos foglalkozások pontos és részletes felsorolását és leírását találod. Végre értelmet kap a filmek végén felsorolt stábtagok szerepe a nagy mű elkészülésében!

DÍJAK

Az Oscar-díjak jelöltjeit és nyerteseit találod itt egészen 1927-től 1993-ig. Kérheted éves lebontásban vagy kategóriánként, ahogy tetszik. Kár, hogy csak az Oscar szerepel megmérettetésként, a Golden Globe díj is felkerülhetett volna a CD-re! Ennek ellenére van mit olvasni itt is.



GALÉRIA

Ha csak szívesen nézegetnél képeket a filmekből vagy alkotóikról, akkor egyszerűbb a galériába bemenned, ahol sétálgathatsz, mint egy képtárban. Ez a rész kiváló arra, hogy az idősebbek a régi szép idők emlékeibe merüljenek. Sőt, nagyszerű alapja lehet filmmel kapcsolatos vetélkedőknek!

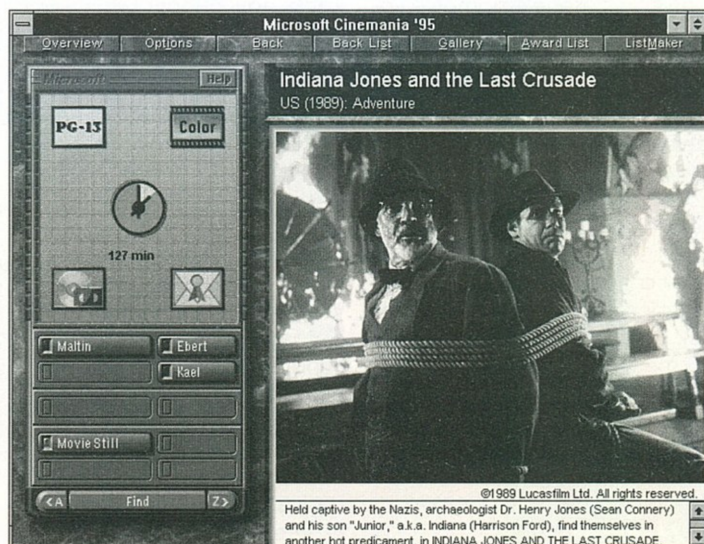
KÉSZÍTS SAJÁT LISTÁT!

Ha a felsoroltakat kicsit körülményesnek éreznéd, akkor saját listát is készíthetsz, ahol csakis a Te kedvenceid szerepelnek, az általad megadott szisztéma szerint. Mindezt persze ki is nyomtathatod, úgyhogy az anyag felhasználhatóságának sokrétűsége csak a fantáziádon múlik. Készíthetsz például saját kis lexikont videogyűjteményedhez, vagy kinyomtathatod kedvenc színészed, rendeződ teljes adatait stb.

Mindezek mellett még jó néhány videokölcsönző ajánlatait is megtekintheted, de ez számunkra, kis hazánkban nem túl hasznos, ezért nem részleteztem. Ennek ellenére, remélem sikerült meggyőznöm Téged arról, hogy a Cinemania '95 egyetlen mozirajongó gyűjteményéből sem hiányozhat!

A rövid értékelés; nagy hiányt tölt be ez a CD, de remélem a Cinemania '96 majd jóval több filmrészletet, színes képet tartalmaz. Persze most is nagyszerű segítséget nyújt, ha a hazai videotékák és mozik széles kínálatból saját szempontjaid szerint szeretnél válogatni (mert nem mindenki mindenevő).

Lily



ALL TERRAIN RACING

Egy újabb "felülnézeti" autóverseny, most a TEAM17-től. Nem olyan rossz, de a cégnek nem fog nagy elismerést hozni, az biztos!

Hardware igény: A500

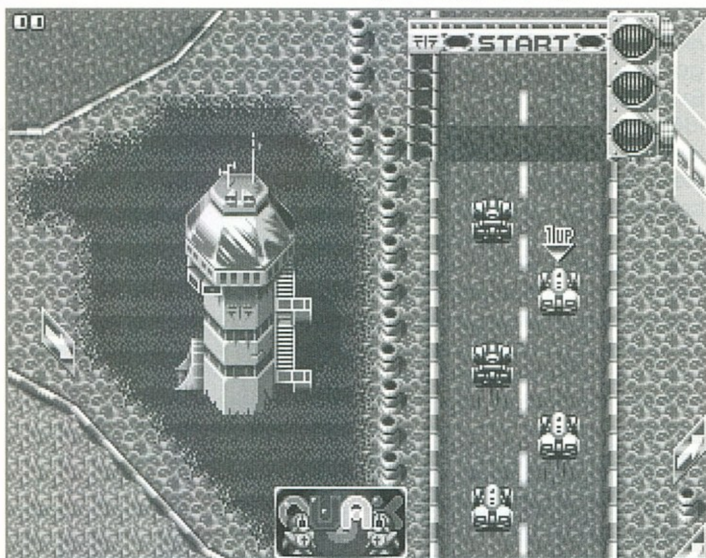
68%

TEAM 17

AMIGA DISK

All Terrain Racing

Annak lehetőségét, hogy egy verseny balesetmentes legyen, ugyanakkor vissza is adja legalább az eredeti feelingek törtrészét is, a személyi számítógépek rohamos fejlődése teremtette meg. Bár a programozók néha erősen különböző, egyéni szemlélet szerint közelítik meg a játékok világának ezt a területét, a cél mindig ugyanaz: győzni, győzni és győzni.



Nem hiszem, hogy sokan vannak, kiket hidegen hagy a sebesség érzésének mámoros varázsa, a győzelem büszke diadala vagy a feléledő lóerők dübörgő kánonja. Úgy van, ezek összefoglaló neve az autóverseny, mely már századunk elején is tízezreket vonzott a közönség soraiba, vagy éppenséggel a száguldó gépek veszélyes vezetőüléseibe. Hogy ezek a gépesített viadalok nem voltak sohasem balesetmentesek, azt gondolom mindenki elismeri, hiszen elég egyetlen apró hiba, mely azután a másodperc századrésze alatt láncreakció-szerűen a csigalassúságú emberi idegpályák reflexeit lehagyva válik katasztrófává.

A most ismertetésre kerülő program általános képe leginkább egy otthoni villany-autóversenypályát juttat eszébe a szemlélőnek, hiszen a pályát felülnézetből, kívülről ábrázolja. Mint ahogy több tudományos mű írója is egyetért, ez a megoldás nem inkább a sebesség, hanem a játékosság és az ügyesség területét veszi célba. Most kiváló finn kollégám, Sebesen Tekerjelinnen híres könyvéből, az "A Bizmutkása Káros Hatásai a Földigilisztákra és a Fonálférgekre" című tudományos eposzból idézünk részletet.

"A tudományos világ már régóta felfigyelt a TEAM 17 amigás csapat túlburjánzott tevékenységére. A most vizsgálatra került anyag is e cégtől lett kibocsátva. A nagyteljesítményű tesztelő-analizátorba (A1200) behelyezve és lefuttatva a következők derültek ki:

A program jól játszható, bár a grafika kissé már túlhaladott. Mindössze három fajta gépjármű közül lehetséges a szelekció, amit talán a program egylemeznyi méretével magyarázható. A három autó:

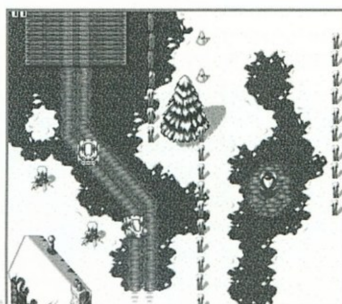
4X4 Jeep: dzsip(szi), amely egyaránt jó városban és nehéz terepen való haladásra.
Hydra Buggy: univerzális jármű mindenfajta útra.
Formula Special: áramvonalas sportjármű, kizárólag városi használatra javasolt.

Járművünkhöz mindenféle kiegészítőt is vásárolhatunk, melyek lehetnek:

Engine: motor, mely négykerekűnk végsebességére van befolyással.
Gears: váltómű, a gyorsulás mértéke függ tőle.
Tyres: gumik, a jobb útfekvés miatt.
Shell: páncél, a sérülésektől véd meg (egy darabig).
Néha találhatóak még speciális, rövid élettartamú tárgyak is.

A verseny három fajta pályán folyhat. Ezek:

Sports Tracks: a városban száguldozhatunk, napszemüvegben, macho-borostával miközben látványosan beszélgetünk mind a hét GSM-rendszerű telefonunkon a pontos idővel. Ide legjobb a sportautó. (Az ilyen jellegű Nyál Géza fickók ellen pedig a shotgun!)
Canyon Tracks: rázós pálya földutakkal, farönkökkel és folyómedrekkel. Optimális a négykerékmeghajtású autó.
Forest Track: hóborította hegycsúcsok között kanyarog a versenypálya.



Még oldalakon keresztül lehetne sorolni a program előnyeit és hátrányait, de már csak a legfontosabbakra van hely. A játékot lehet még Battle üzemmódban is játszani, amivel a végsőkig összeveszhetünk barátunkkal. Verseny közben alkalmunk nyílik hozzájutni bizonyos bonusokhoz is, amikkel a legkülönbözőbb tuningokhoz juthatunk (sebességnöveléstől a nyomkövető rakétáig minden meglelhető). A pálya mellett még reklámokat is láthatunk a TEAM 17 eddigi kiadásaiból.

Általános összbenyomás: jó, jó, de lehetne jobb is!"

Hát eddig tartott az ATR-t ismertető tudományos mű. Valószínűleg a közeljövőben már csak 2 TEAM 17 stuffról fogunk írni, tehát viszlát!

Jon



KINGPIN

KINGPIN

Ha néha kedved van gurítani egyet, de ehez nem akarsz kimozdulni otthonról, akkor csak vedd elő ezt a teljesen jó játékot!

Hardware igény: A500

80%

TEAM 17

AMIGA DISK

Na, nézzük csak. Jaj, alig érem el! Megvan! Hm, ez is TEAM 17? Ahhoz képest, hogy májusban adják ki az utolsó amigás játékukat, még igazán erejük teljében vannak. Szegény Amigások! Mi lesz velük ezután, hogy a cégek sorra állnak le a Commodore gépekre történő fejlesztéssel. Még régi ismerősöm és barátom, a tősgyökeres Amigás híréében álló Jani is megszabadult 1200-as masinériájától, pedig néhány hónapja még egy PSX kedvéért sem vált volna meg gépétől. Majd szólok az ingyenkonyhán a hajléktalan éhezőknek, hogy böjtöljenek már egy kicsit az IBM Nagy Bukásáért!

De nézzük csak ezt a Kingpint! Az alcíme szerint ez egy bowling, azaz teke (vagy koogly, majd utána nézek valahol). Asszem ez teljesen jó lesz, az ára is budget, vagyis jut még mellette egy kis valamire is.

Ez is megvan. Most pedig hazamegyek és otthon leszek.

Monitor bekapcs, gép bekapcs, lemez berak. Gép tölt. If gép nem tölt then 2× belerúg. Elnézést, ez csak tréfa volt, hiszen ki oly elvetemült, hogy bántalmazza a Szent Gépet? De már be is jött! Helyedre! Ennek a kutyának nincs sok agya, hisz tudja, hogy nem jöhet be a szobába.

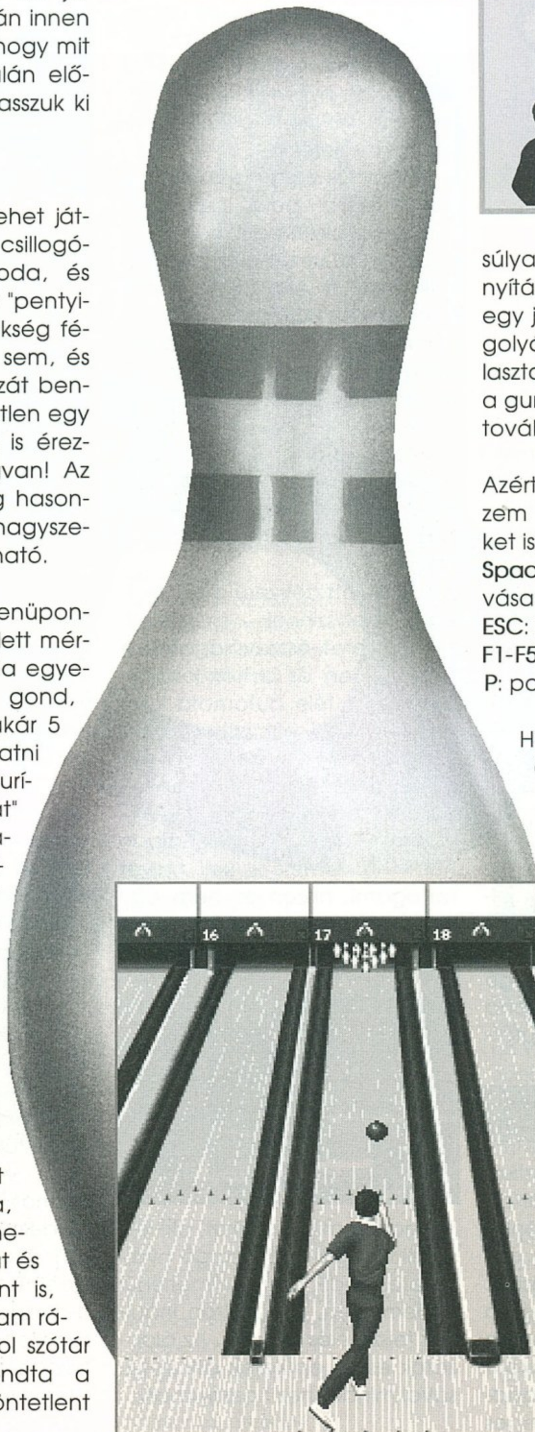
Hoppá, hiszen ez védelem! Elő a fekete alapon fekete számokkal telerótt papirusztekercset. És íme a címképernyő! Innen menük óceánja tárul elénk, honnan kedvünkre válogathatunk. Van itt minden, mi egy igazi mű-bowlinghoz kell. A játék magva a klasszikus 10 bábus bowling, amit sajna élőben még nem volt alkalmam megtapasztalni. Na de most!...

Hopp, egy menü. De mit jelenthet? Megvan!! Talán innen lehet kiválasztani azt, hogy mit is akarunk csinálni. Talán először próbaképpen válasszuk ki a Quickstart Seriest.

...

Hű, hát ez jó!!! Ezzel lehet játszani is, pedig nem csillogó-wyllogó CD-ROM csoda, és nincs is ráírva az, hogy "pentyium rekvied". Nincs szükség félórás beállítgatásokra sem, és egyből elvertem a Lazát benne (igaz, csupán egyetlen egy ponttal nyertem). Hol is éreztem ilyesmit? Á, megvan! Az Arcade Pool volt még hasonlóan fenomenálisan nagyszerűen, egyszerűen játszható.

Lássuk csak a többi menüpontot. Hú, lehet itt komplett mérkőzéseket is játszani. Ha egyedül vagyok az sem gond, hiszen a gép képes akár 5 ellenfelet is felsorakoztatni ellenem. A legjobb gurításokat és "tarolásokat" a program törőkártyaként visszajátssza (action replay). Nahát, itt még meg is tervezhetem magamat! Lássuk csak: névbeírás, férfi/nő (natural?), gurító kéz (ez nem egy indián neve!) - jobb/bal, alapbeállítású golyó-súly, trikó színe. És ezeket el is lehet ám menteni! Hát van még statisztika, ami tartalmazza a nevet, összes játék számát és még sok más mindent is, amire sajnos nem tudtam rájönni. (Talán egy angol szótár segítene.) (Most mondta a Del, hogy a drawn döntetlent (is) jelent!)



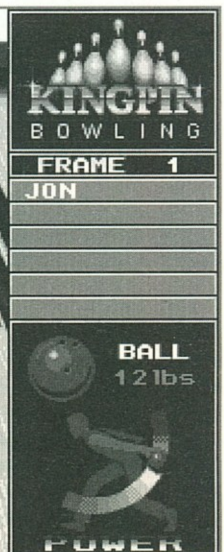
A gurítást nagyban befolyásolja az, hogy milyen kezesek vagyunk (kétbal), illetve a golyó súlya, ami 5 féle lehet. Az irányításhoz nem kell más, mint egy joystick. A különböző súlyú golyók közül úgy tudunk választani, hogy teljesen lehúzzuk a gurítás erősségénél a kart, és továbbra is lefelé rángatjuk.

Azért a végére még megnézem a használható billentyűket is.

Space: pontszám-kártya behívása.
ESC: kilépés.
F1-F5: labda súly állítás.
P: pause.

Hát igen, ez tök jó! (Hhhhhhhhhö, hhhhhhöhöhö, bowl it!

Jon



FIREFORCE
&
MEAN ARENAS

Két picit egyszerű, de annál inkább játszható játék az ICE cég kiadásában.

Hardware igény:
AMIGA CD³²

60%

ICE

CD³² CD-ROM

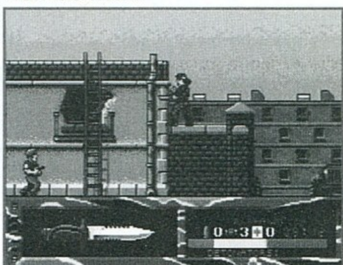
A következőkben két olyan CD³²-es játékot mutatunk be, amelyek korábban más Amiga modellekre jelentek meg, ráadásul nem is napjainkban. Az ICE nevű angol székhelyű társaság talán egyetlen kiadott játéka sem szerepelt még valamely ECTS fénypontjában, vagy akár a számítógépes játék 'szak'-lapok címoldalán. Ennek oka főként a játékok színvonalának elmaradása a kor elvárásaitól. Ebben a műfajban pedig a korok szinte félévente követik egymást, érdektelenné téve sokakat az egyszerűbb, ám talán mindemellett is szórakoztató programok iránt, és érdekeltté téve az újabb, csillogó reklámokkal fémjelzett játékok beszerzésére. Azt kérem csak, a következő két oldalban ne keressétek a nagy számokkal jellemezhető paramétereket, tulajdonságokat, hiszen a játszhatóság, egy ötlet érdekessége szubjektív mivoltuk miatt soha nem lesz számokban kimutatható.

FIREFORCE

A politikailag kényes beavatkozásokat elvégző kommandó osztagok történetei, különlegességük, titkosságuk és agressziójuk miatt oly kedveltek szinte valamennyi szórakoztató médiumon. A Fireforce-ban egy elit kommandó tagjaként kell egyszemélyes halálbrigádként végigvonulni az ellenséges erők vonalain, mindvégig igazságot szolgáltatni, végül érdemeink elismerése mellett nyugdíjba vonulni. Küldetéseink föld-

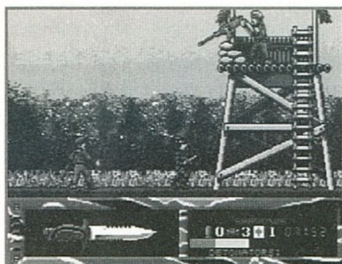


rajzi elhelyezkedése a dzsungeltől a katonai támaszpontokig fordulhat elő, beleértve az angolszász nyelvterületről érkezett játéktól szinte elvárható sivatagi területekig.
A feladatok sorrendjét négyes csoportokon belül szabadon választhatjuk meg, melyekből összesen 20 vezet el a visszavonuláshoz. A feladatok között szerepelnek likvidálások, fogoly kiszabadítások, és meghatározott tárgyú pusztítások. A célterületről egy helikopter szállít el minket a küldetés leírásában szereplő időben és helyen. Amennyiben nem találnak ott, eltűntnek nyilvánítanak és leírnak a bevethető zsoldosok listájáról.
Indulás előtt célszerű a feladatnak, helyszínnek megfelelő fegyverzetet összeválogatni. A túlélő késen és a homlokpánton kívül 5 féle automata kézifegyver közül választhatunk. A kézigránátok és a rakétavető mellé detonátorokat is pakolhatunk, ha a feladat megkívánja. Persze az arzenálban némi kötszernek is kell helyet tartogatni, hiszen ez nem egy Rambó mozi.



Az igazán militáris alkat, aki késével a fogai közt csorgó nyállal ereszkedik alá türelmetlenül ejtőernyőjén, nyugodtan indulhat felszerelés nélkül is. Az áldozatok és az épületek átkutatásával mindenhez hozzájuthat.

A játéktér elsősorban egyetlen síkon terül el, melynek elején érkezünk, majd a végén távozunk. Az épületek viszont tágassá teszik a terepet, ahol a tetőtől a pincéig nyomulhatunk.
Az irányítás is megér néhány szót, mivel itt a nyomd a tüzet extended módjáról van szó. A joypadból a következő cselekedeteket hozhatjuk elő:



függőleges célzás a fegyverrel, kézigránát vetés célzása, detonátor elhelyezése és szelektált aktiválása, fegyverek váltása, tárgyak felvétele.

Mindent összevetve egy kellemes lövöldözős játékkal van dolgunk, amiből sajnos hiányzik a mentés, de cserébe semmi különlegeset nem tud felmutatni.

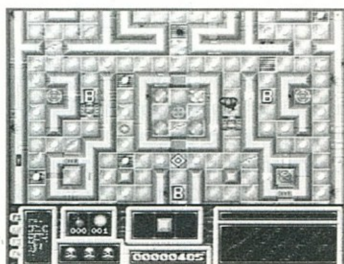
MEAN ARENAS

A számítógépes játékvilág ősrobbanásából hajdan kivált néhány olyan játék, melyek különböző változatai - melyek mára csak főtémában hasonlítanak az eredetikre - ma is gyakran ütik fel fejüket az üzletek polcain. Bizonyára senki nem mulasztotta el az elsők közti Space Invaders és Pac Man játékautomatákat.
A Mean Arenas tulajdonképpen egy agyoncifrázott Pac Man játék, melyben a sajt helyett olyan küzdők vesznek részt, akik egy TV show keretein belül teszik próbára képességeiket. A minket üldöző őrzők elől menekülve kell a pályákon heverő érméket összegyűjteni. Számos hasznos tárgy segíti küzdelmünket, melyek olykor zárt ajtók felnyitásával érhetőek el. A 29 féle különböző tulajdonságú őrzők ellen többféle fegyvert is bevethetünk, egy tűzpajzzsal magunk válhatunk üldözőkké.

A játékot felváltva ketten játszhatják, mindvégig két közvetítő és a közönség hangos reagálásai mellett.
A pályákon találhatunk padlókapcsolókat és falikapcsolókat, amivel falak tüntethetőek el, vagy csapdák aktiválhatóak. A csapdák veszélyesek a játékosra is, de jól kihasználva az ellenséget hozhatjuk gondolkodóba.
A teleportokkal nemcsak a pályán belül változtathatjuk meg helyünket, de titkos szobákba és akár más szintekre is juthatunk.



A feladatot természetesen mindig megadott időn belül kell teljesítsük, ami után statisztikát kapunk minden értékelhető mozzanatunkról. A játék hangeffektekkel van a legjobban ellátva. A hangszórók folyamatosan zajosak a számos hanghatástól, a riporterek beszólásaitól és a közönség üdvrivalgásától.
Az előző játékkal szemben a Mean Arenas tartalmaz mentési lehetőséget, ami örvendetes is lenne. A gond csak annyi, hogy a 20 karakterből álló pá-



lyakódot egy joypaddal bevinni nem egy kellemes játék.
Aki kedveli az egyszerűbb, rövid ideig tartó kihívásokat, de mégis szórakoztató játékot keres, nem fog csalódni a Mean Arenas falai között.

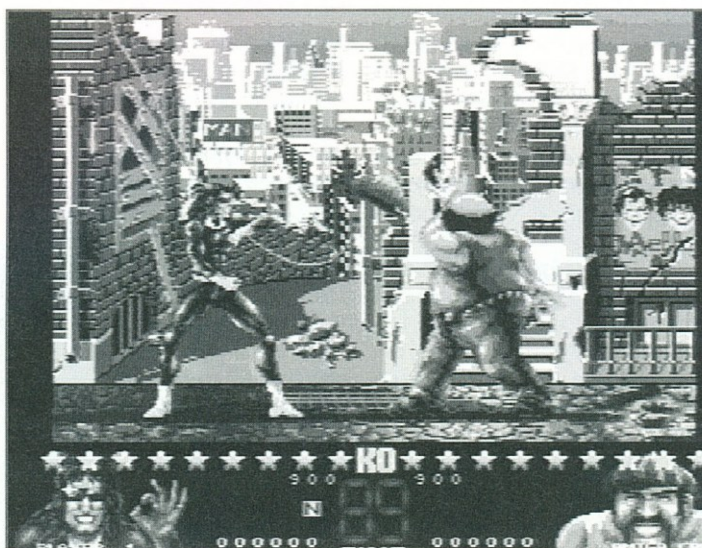
Lázi

DANGEROUS STREETS

A Flair kiadásában találkozhatnak a CD[32] tulajdonosok egy 'újabb' verekedős gaméval.
Az Utca Királya cím elérése a tét. A nyolc trónbitorló harcos nem hétköznapi teste csak arra vár, hogy irányításod alá vond végtagjaikat.
Mindegyikük máshol tanult meg mesterien bánni öklével, így mindenkinek van valami titkos különleges mozdulata és harcmódja, mellyel meglepetést okozhat ellenfelének. A küzdelmek több nagyméretű háttér előtt zajlanak a természet lágy ölétől a zsúfolt városi utcákig. Két kiütéses győzelemig tart a véres, kíméletlen párbaj.

Nagy szavakból talán ennyi futja erre a minden tekintetben közepes verekedős játékra. A játékosok természetesen egymással is játszhatnak, akár mindketten ugyanazzal a karakterrel is. A gond ilyenkor csak az, hogy mindketten teljesen azonosak, így könnyen megbotolhat szemünk és elveszthetünk némi életerőt mire rájövünk, ki kivel van.
A játékosok méretére nem lehet panasz, de még a háttér grafikája is elég kellemes. Talán a legfontosabb, a játékosok animációja lett meglehetősen darabos. Az egész játék egy kissé gyermetegnek tűnik a Body Blows és a Mortal Kombat mellett. A játék lehetőségei is teljesen elemiek, nem tartalmaznak semmilyen eredeti ötletet. Lehet egyedül gyakorolni, ketten verekedni és egyedül végigmenni a gép által irányított figurákon.
A speciális mozdulatokon kívül - melyeket a piros gomb nyomvatartása mellett lehet elérni - a játékos sebességét is lehet állítani a két elülső gombbal. Legalább három spec. mozdulata van minden karakternek, Ombra ezzel szemben öttel rendelkezik.
Lássuk sorra kiket hozott össze sorsuk joypadoddal:

Tony
Az élet sötét oldalának fürkésze. Meditációinak során veszedelmes képességeket fejlesztett ki az amerikai playboy.
Speciális mozdulatok:
hármas villámököl
Manhattan sárkánya
dupla tűzlabda



Sgiosa Capelli
Az olasz csődör disco-ban töltötte estéi javát, de a Shotokan Street Fighting-nél szerzett legmagasabb minősítése miatt csak kevesen kritizálták zenei ízlését.
Speciális mozdulatok:
oldalra fordult támadás
disco pulzálás
dobó csillag
szárazjég pára ütés



Pinen
Kamionjának ki- és bepakolásakor edződtek acélossá karjai. Extra méretű derékbőségét csak az mosolyogja meg, ki még nem ismeri.
Speciális mozdulatok:
pörgő sapka támadás
óriás sapka pajzs
kis ember támadás

Luisa
Az egyensúly és az izmok használatának művészetére tanítja követőit a francia lány. Téved az aki úgy véli, csak önmagának árthat.
Speciális mozdulatok:
felütő roppantás
lapos védelem
pörgő csúcscsattanó rúgás
piruett támadás

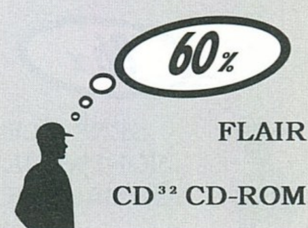
Macalosh
A Sziúk lelki vezetője a vadonban látta meg a napvilágot. A vadak elleni küzdelem volt az iskolája.
Speciális mozdulatok:
párduc csapás
vihar taps
skalpoló korbács

Ombra
Egy öreg alkimistától tanulta okkult tudományának alapjait. Küzdelemben fizikai ereje helyett inkább okkult hatalmát alkalmazza.
Speciális mozdulatok:
lángoló tenyér csapás
csillag pajzs
homokba süllyedés
csillag csapás
erő rúgás

DANGEROUS STREETS

Akarsz az Utca Királya lenni? Ezzel a programmal az lehetsz!

Hardware igény:
AMIGA CD[32]



FLAIR

CD[32] CD-ROM

Keo
Ájtatos szerzetes, akinek harci képességei a természet felettitől a hihetetlenig jellemezhetőek. Általa ismerhetjük meg a Rugó Harc művészetét.
Speciális mozdulatok:
Jéglabda
Szörnyeteg támadás
Szörnyeteg védekezés

Lola
Nemcsak modellként, de az Angol Osaka karate bajnokságban is a csúcsra jutott. Viselkedése akár egy



macskáé, járása mint egy királynőé, de ha kilép az utcákra, ő a Dühöngő Vörös Fej.
Speciális mozdulatok:
tükörpajzs
hajzselé támadás
dühláng támadás
árnyék ugrás

A játék nem olyan véres mint a Mortal Kombat, talán nem olyan drága, mint a Body Blows, ám más tekintetben nemigen merem összehasonlítani őket.

Lázi

SENSIBLE INTERNATIONAL SOCCER

Egy jó fociprogram, talán jobb is, mint az eredeti Sensible Soccer.

Hardware igény: A500

86%

SENSIBLE SOFTWARE AMIGA DISK

SENSIBLE SOCCER

Hát igen, történjen akármi, a foci nem fog soha elavulni, akár számítógépen, akár a valóságban. Ahogy jönnek az újabb csapatok, az új fiatal tehetségek, úgy a számítógépen is jönnek az új, zseniálisabbnál zseniálisabb játékok, és ezeken mérik a tudásukat, ezeken edzik magukat az új tehetségek. Ez már soha nem lesz másképp. De vannak játékok, amik nem vesztik el soha a fényüket, vagy legfeljebb rekord ideig nem kerülnek le a slágerlistáról. Na, pont egy ilyen játék a Sensible International Soccer. Amit már mindenki ismer jól. Ez a kis írás azoknak szól, akik még nem ismernék. A játék keveréke a játszhatóságnak, a jó grafikának és az idiotizmusnak. Nagyon hatásos koktél ez. De nézzük meg egy kicsit részletesebben, mik is a hozzávalók. Miután benyomjuk a lemezt, a program neve fogad minket, aztán a készítői. Ha eleget nézegettük ezt, talán nyomjuk meg a joy-t vagy a mouse-t, és a program máris kéri a második lemezt (nyugi, ez az egyetlen diskcsere-akció a játék folyamán). A csere után kábé fél percet kell várni és máris benne vagyunk a kellős közepében. A hangfalakból könnyed zene szól, és a képernyőn pedig nyolc pontból álló menüből választhatunk. Ezek: OPTIONS, EDIT TEAMS, LOAD/SAVE DATA, HIGHLIGHTS, FRIENDLY, CUP, LEAUGE és SPECIALS.

OPTIONS: Itt beállíthatunk pár alapdolgot a játékra.
Game Length: A játék hossza, 3-tól 10 percig mehet
Auto Replays: A visszajátszásokat tudjuk ki-be kapcsolni
Menu Music: Miközben állítgatunk, akarunk-e zenét hallani
Seasonal Weather: A játékot befolyásolja-e az időjárás (alapállásban ki van kapcsolva)
Auto Save Highlights: Ha bekapcsoljuk, automatikusan menti a szép jeleneteket
Language: Az üzeneteket milyen nyelven írja ki a program (angol, német, francia, olasz).

EDIT TEAMS: Az éppen betöltött csapatokat tudjuk babrálgatni Állíthatóak: csapat neve, játékosok nevei, edző-menedzser neve, a játékosok bőrszíne és a csapat mezének a színe (Itt külön beállíthatjuk a zoknі, a sort és póló színét, plusz még a póló mintáját - négy fajta lehetőség van).



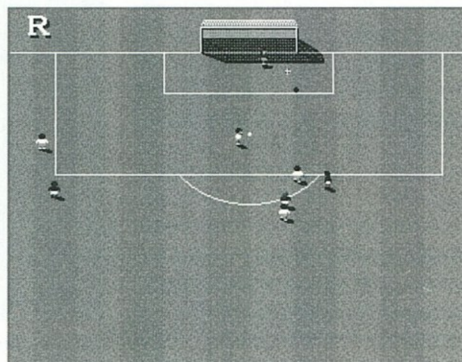
LOAD/SAVE DATA: Ha valaki már unja a nemzeti válogatottakat és inkább a klubcsapatokkal szeretne játszani (vagy fordítva), erre is megvan a lehetősége, itt betöltheti, amit akar, sőt, ha szeretne változtatni (pl. a neveket átírta az aktuálisra), akkor itt lementheti. (Érdemes nem az Originalra rámenteni, mert amire már rámentettünk, azt nem fogjuk tudni visszaállítani később.) Egyébként itt van az egyik legnagyobb plusz a programban.

(LOAD/SAVE CUSTOM TEAMS): A programozók szabadon engedték a fantáziájukat, és egy egész képernyőnyi csapatot kreáltak, ilyenek például a Lemezhibák (Disk Errors), Ókori Görög Istenek (Antic Gods), és a Jánosok (Joneses), meg még több mint száz más baromság. Plusz a programozók beletettek egy óriási poént: mindenki próbálja ki a West Germany vs England meccset (Természetesen a Custom Teams-nél)!

HIGHLIGHTS: Az éppen aktuális meccsből-bajnokságból kilépve tudjuk itt megnézni, tölteni-menteni a visszajátszásokat.

FRIENDLY: Barátságos mérkőzést játszhatunk vagy a gép, vagy egymás ellen. Előtte még beállíthatjuk a pálya minőségét is.

CUP: Saját kupát indíthatunk
Away Goals: Azt adhatjuk meg, hogy számítson-e az idegenben lőtt gól (Minimum 2 forduló-round esetén működik)
Pitch Type: A talaj minősége
Rounds: Hány fordulós legyen a kupa (1-6 lehet, mindig 2× annyi csapat játszik)
No of Legs: Oda és visszavágót kapcsolhatjuk be-ki (1-2)
Extra Time: Hosszabbítás
Penalties: Tizenegyes
LEAGUE: Saját liga
Pitch Type: Talaj minősége
Number of Teams: Csapatok száma
Play Each Team: Hányszor játsszon újra ugyanaz a két csapat
Points for Win: Győzelemért járó pontok száma
SPECIALS: Előre összeállított bajnokságok és kupák vannak. Minden data-hoz 4. Ezek csak a beállítási lehetőségek voltak.



A játékról kár lenne sokat rizsázni, mindenki próbálja ki, játsszon vele és meglátja, nem fog unatkozni!

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
Na, ez meg a másik. Egyébként senki ne várjon valami óriási eltérést az eredetihez képest, kissé jobb lett a mozgatás, a kapusok jobban védenek. De nem is ez a lényeg! Hanem az, hogy benne van az egész VB, nevekkel, csapatokkal együtt, és a csapatok erősségei, gyengeségei is bele lettek téve, de sajnos csak a selejtezők eredményei alapján, úgyhogy például Nigériától senki ne várjon csúcseredményeket. De úgy általában ez a program is nagyon jó, talán jobb is, mint az eredeti Sensible Soccer, pont az apró finomítások miatt. Mindenki döntse el maga, hogy neki melyik tetszik jobban, bár elég nehéz lesz. Egyik jobb, mint a másik!!!

Andrej

SUPER SOCCER Lothar Mattheus

LOTHAR MATTHEUS
Super Soccer

Talán az egyik legjobb fociprogram a világon.

Hardware igény:
A500

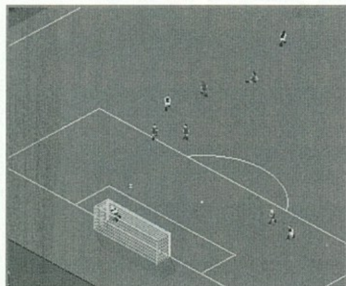
85%

KRISALIS

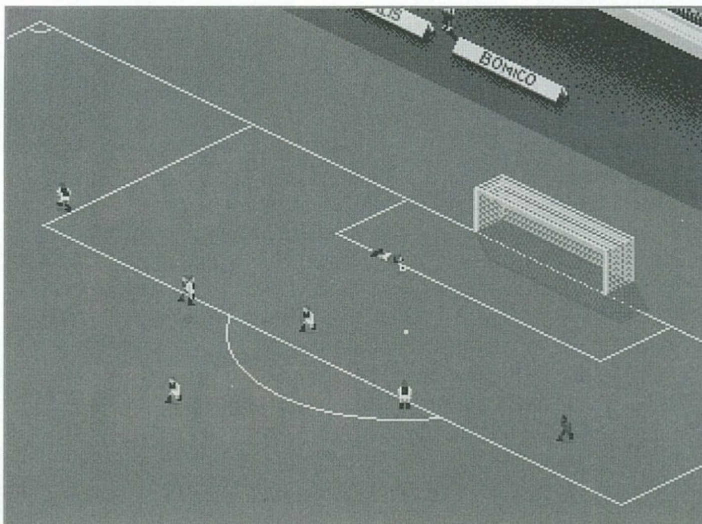
AMIGA DISK

Volt Amigára egy program, úgy hívták, Lothar Matheus Soccer. Korrekt kis program volt, bár voltak benne még hibák. A játszhatósága már akkor is kiemelkedett, de a grafikája valami csapnivalóan gyenge volt, úgyhogy nem is lett valami nagy siker. Ám most felfedezte ezt a programot a Krisalis, kijavította benne a hibákat, korszerűsítette a grafikáját, és ... és megcsinálta az egyik legjobb fociprogramot, ami csak létezett.

A játék lehetőségei a szokásosak. Játszhatunk barátságos meccset, benevezhetünk bajnokságba, ligába, vagy csinálhatunk magunknak ligát, olyat, amilyet mi akarunk. Ám az egyik legnagyobb újítás a meccs előtt és a félidőben megjelenő TACTI-GRID. Itt az edzői teendőket láthatjuk el, cserélhetünk, és a csapatfelállást egy 9 × 11-es négyzethálón alakíthatjuk a saját igényeink szerint. Persze benne vannak a standard felállások is, mint 4-2-4, 5-3-2 stb., de ezek itt csak ötletek legfeljebb, a 99 kockába úgy rakhatjuk a játékosokat, ahogy csak a fantáziánkból futja. Ezentúl minden játékosnak 13 tulajdonsága van megadva, amik alapján mi összeállíthatjuk a legnyerőbbeket. A művünket akár le is menthetjük.

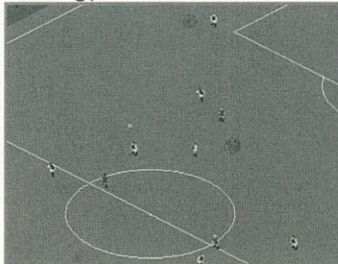


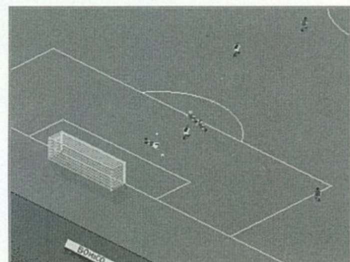
A játék közben a pályát egy izometrikus perspektívából (felülről-oldalról) látjuk. A játékosok minden irányba scrolloznak. A felépítés hasonló a Fifa International Soccer-hez, csak itt a játékosok sprite-jai jóval kisebbek, ami eleinte elég szokatlan meg zavaró, meg ilyesmi, de aztán az ember megszokja, és akkor jön ki az előnye: a játék úgy sokkal átláthatóbb, nem egy hatalmas előrevagdosás, verekedés lesz az egész, inkább a passzjáték kerül előtérbe (és így értelme is lesz a csapatfelállásnak, nem úgy, mint annyi sok más játékban). Mindig a labdához legközelebbi embert irányítjuk. Nagy szerepe van, hogy milyen hosszan tartjuk le a gombot: rövid gombnyomásra passzol, hosszú letartásra pedig lő a játékos. És ami nagyon lényeges, az a csavarás, nagyon jól meg van csinálva, nagyjából sejthető, hogy milyen csavarással hova megy a labda, ezt nagyon ajánlatos jól begyakorolni. Egyébként amivel sikert lehet elérni a játékban, az a távolról meglőtt, erősen csavart rálövés, a beadás, a kapáslövés, vagy fejes.



A játékban rengeteg mozgást megcsináltak a programozók, mint fejes, csukafejes, olló, sarkazás, és ezek elérhető módon vannak megoldva, nem holmi Mortal Kombat-féle balra-balra-fel-tűz-jobbra-tűz special-move-ok. És elég látványosak is, szóval nagyon laza (a bal meg jobb lábas rúgás is benne van). Rengeteg időjárási viszonyt kreáltak a kedves programozók, esőtől a havazáson és jégen keresztül a száraz pályáig minden féle és fajta van.

A német bajnokság egyezik az eredetivel. Van területi bajnokság, 2. Bundesliga, 1. Bundesliga (Ezek a fokozatok). Egyszerre 4 ember nevezhet be egy ilyen bajnokságba. (Az egyik legjobb csapat a Hamburg Rotweiss, mert elég erős - Mi is azzal győzedelmeskedtünk.) A kupák is pontosan benne vannak: DFB Kupa, Super Kupa, de csinálhatunk sajátot is. Sőt mi több, hogy még bonyolultabb legyen, beletették a hosszabbítást, 11-es lövést, kiállítást, sárga és piros lapot, sérülést is, plusz még van lehetőség egy egyszerűbb menedzseri munka ellátására is, ami arra elég, hogy a csapatfelállást változtassuk, a sérülést figyelembe véve, viszont nem adhatunk el és nem vehetünk játékost. Plusz a játékosok hangulata merően változik attól függően, hogy a csapat előre vagy hátrafelé lépett a ranglistán.





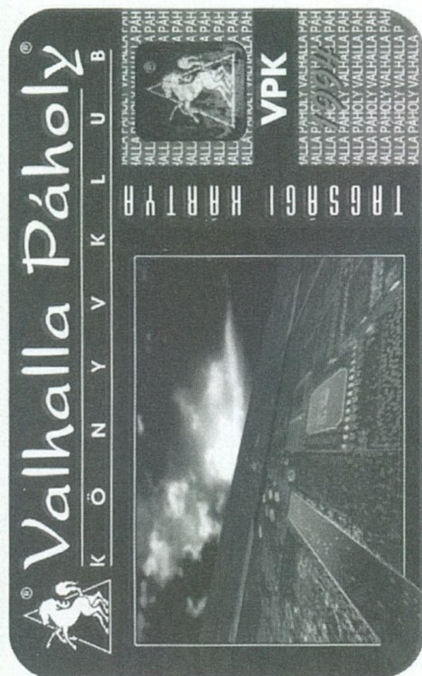
Azt hiszem ebből látszik, hogy ez egy profi program, ami megszállottaknak és felületesebb hajlamú embereknek egyaránt tökéletes. A grafikája meg szerintem pár meccs után megszokható. Ennyi tökéletesen elég arra, hogy az egyik legjobb fociprogram legyen a világon és megérdemli, hogy Mattheus nevét viselje.

Andrej

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Második negyedéves ajánlata

1995. április 1-től 1995. július 1-ig



ROB MACGREGOR: INDIANA JONES ÉS A BELSŐ VILÁG

Egy földalatti világból származó diktátor arra készül, hogy félelmetes hódító seregét a Külső Világra uszítsa. Egyetlen ember van csupán, aki elejét veheti a pusztításnak: a Húsvét-szigetek aku-aku szobrait tanulmányozó ifjú régész, Indiana Jones!

STEVE PERRY és STEPHANI PERRY : ALIENS vs. PREDATOR : A PRÉDA
(A második ALIENS trilógia szerzőinek új könyve.)

A gyarmatbolygó lakóinak rá kell döbbenniük, hogy két különböző idegen életforma képviselői garázdálkodnak a világukon. A sebezhető és védtelen emberek a két iszonyatos horda közé szorulnak. Mivel az egész kolónia sorsa a tét, a telep vezetője rákényszerül, hogy szövetséget kössön az egyik idegennel, egy olyan lénnyel, aminek egyetlen vágya, hogy megölje őt.

JOSH KEEGAN: NEONBIBLIA

Ha a Sátán a Földre zúdítja félelmetes hadait, ember nem szállhat szembe a pusztítókkal. Ember nem, de Isten fiai igen. Jézus és Buddha visszatér, hogy a közeljövő néhány kiberőrültjének és fémkemény harcosának segítségével megszabadítsa a világot a gonosztól.

JOSH KEEGAN: ZAP CITY - A Túlélők játszmája

Mit tehet egy tizennyolc éves lány, ha sürgősen rengeteg pénzre van szüksége? Elindul egy intergalaktikus túlélőversenyen, ahol csak egy maradhat életben, és aminek a tétje sokkal nagyobb, mint bárki gondolná.

KYLE STERNHAGEN és PHIL B. THORNE: NEOBLAST

Jakuzák, neo-sógunok, maffiavezérek és szabadúszó szerencsevadászok nyílt és becstelen küzdelme egy hormonkészítmény képletéért, egy olyan szerért, ami forradalmasíthatja a gyógyítás tudományát - és ami egész konszern-birodalmak összeomlását okozhatja.

RICHARD AWLINSON: ÁRNYASVÖLGY (Avatár-trilógia 1.)

Az Elfelejtett Tartományokban beköszönt a viszály kora. Ao, az Istenatya elégedetlen a világot kormányzó pantheon működésével, és elhatározza, hogy megbünteti őket. Valamennyi istent kitaszítja égi honukból; a száműzöttek halandó emberek testébe kényszerülnek, s csak akkor térhetnek vissza a felső létsíkokra, ha felkutatják a Sors Táblái néven ismert titokzatos ereklyéket, amiket Ao különböző rejtekhelyeken szórt szét, szerte a világban. Az istenek halandó megnyilvánulásai - az avatárok - között gyilkos háború indul a Táblák megszerzéséért; ingatag lábakon álló szövetségek köttetnek és oldatnak. Ami azonban még öldöklőbbé teszi a küzdelmet, az Ao rettenetes ígérete: az isteneknek helye többé nincs biztosítva mennyben és pokolban, ha egy halandó ember idejében megszerzi a Táblákat, bármelyiküknek a posztját elbitorolhatja...

RICHARD AWLINSON: TANTRAS (Avatár-trilógia 2.)

A trilógia második kötetében a hősöket felelősségre vonják Elminster meggyilkolása miatt; mivel nem sikerül tisztázniuk magukat, menekülniük kell a halálos ítélet elől. Nemcsak a titokzatos Hárfások üldözik őket szerte a Tartományokban, hanem Bán nagyúr bosszúszomjas martalócai is. A hajsza végül Tantras városába veti őket, ahol az igazságosztó Torm isten avatárja székel. A kalandozók mindkét fél elől bújkálva próbálják menteni a menthetőt, miközben Bán nagyúr és Torm apokaliptikus küzdelmet vívnak, először csak szolgáikon keresztül, végül azután személyesen is.

RICHARD AWLINSON: VÍZMÉLYVÁRA Avatár-trilógia 3.

A Sors Táblái utáni versenyfutás végső fázisába ér. Cyric csapdába csalja és elárulja társait; mindenki azt hiszi róla, hogy egy gonosz avatár szolgálatába szegődött, neki azonban saját céljai vannak. Bán nagyúr elpusztult az előző kötetben, két további alvilági isten azonban - Myrkul és Bhaal - szövetkezik a Sors Tábláinak megszerzésére. A cselekmény Észak leghatalmasabb városában, az ősi titkokat rejtegető Vízmélyvárában tetőzik, ahol hőseink szembekerülnek a sötét istenek összeesküvésével. A mindent eldöntő csatában számos meglepetés vár az olvasóra - kiderül például, hogy az istenek éppoly kevéssé halhatatlanok, mint a balga kalandozók, s külön érdekessége a történetnek, hogy a hőn áhított ereklyék végül a gonosz Cyric kezébe kerülnek...

RAOUL RENIER: KORONA ÉS KEHELY

A crantai birodalom már csak rég letűnt név Ynev őstörténetében, hajdan magasztos öröksége elkorcsosult utódok kezére jutott, s egykori dicsőségéről csupán a halomsírok alatt szunnyadó élőholtak álmodoznak. Az ő hatalmukat akarja kihasználni a birodalom feltámasztására egy nagyravágyó sámán, a letűnt crantai istenek utolsó hódolója. Terveiről azonban tudomást szerez az egyik legtitokzatosabb északi városállam úrnője, az alidaxi boszorkánykirálynő, és elhatározza, hogy a saját javára fordítja a helyzetet. A sámán alvilági erőkkel áll szövetségben, s titokzatos orgyilkosai elől senki sem menekül. A boszorkánykirálynő egyetlen embert állít szembe vele: Geor dar Khordakot, a megkeseredett lelkű fejvadászt, az Ikrek toroni szektájában nevelkedett ilanori ifjút, akinek ráadásul régi, engesztelhetetlen ellenségek loholnak a nyomában...

DAMIEN FORRESTAL: DOOM - A POKOL KAPUI

A világszerte ismert és közkedvelt számítógépes játék regényváltozatában Milne százados, az Amerikai Hadsereg Különleges Egységének vezénylő tisztje szigorúan titkos feladattal érkezik a Marsra: egy kísérleti állomást kell megtisztítania az oda befészkelt fegyencektől. Dolgát nehezíti, hogy tudati tartalmának ROM-ját súlyosan sebesült teste helyett egy acélváz hordozza, jól képzett kommandósok csapata helyett pedig egyetlen ember, a félvad Gontar szakaszvezető kerül a keze alá. E párosnak kell megvívnia harcát egy másik világ démonaival, akiket egy beteg elme hatalma idézett meg a tér és az idő ismeretlen dimenzióiból...

Vérbeli, mocskos szórakozás!

DALE AVERY: A RENEGÁT

Mágia és harcművészet eposza: hősi krónika az Ynevre-szállt gonosz isten, Amche-Ramun ellen folytatott reménytelen küzdelemről, Krán fejvadászairól és Pyarron ügynökeiről.

Dale Avery Dél-Ynev világának megalkotója. Első magyarul megjelenő regénye klasszikus forrás a M.A.G.U.S. rajongóinak és izgalmas, elgondolkodtató olvasmány mindenkinek.

Észak Lángjai

Szerepjáték Levélben

Elérkezett az idő, hogy számodra, s általad íródjék a történelem

A Quiron-tenger mellékén hatalmas seregek néznek farkasszemet: a rég torzsalkodó Vörös és Fekete Hadurak ismét a hatalom lobogói alá szólították Észak népeit. A Fekete Hadurak nyomasztó fölényét a sorsdöntő sagrahasi ütközet törte meg, ám a harcnak ezzel még nincs vége...

A népszerű Ynev világán immár nemcsak a M.A.G.U.S. játékosai kalandozhatnak, hanem bárki, akinek kedve van belekóstolni az ynevi kalandozók életébe. Az eredeti szerepjáték szabályai alapján kifejlesztett program lehetővé teszi, hogy egy gondosan kidolgozott karakterrel bejárd Északot, és kalandjaiddal történelmének formálója legyél.

A játék résztvevői Ynev csodáin és lényein kívül egymással is kapcsolatot teremthetnek, konspirálhatnak, és akár csapatokban is kalandozhatnak. Csakúgy, mint a többi szerepjátékban, itt sincs nyertes, és nincsenek vesztesek. A M.A.G.U.S. fejlesztői és a Valhalla szerzőgárdája a garancia arra, hogy igazán színvonalas, élményekben gazdag kalandokban részesül minden jelentkező. A játék nem harcközpontú, és - ellentétben más hasonló játékokkal - nem az eltöltött fordulók száma határozza meg egy-egy karakter szintjét, hanem valóságos eredményeik.

Játékosként néhány szavas beállításokkal és utasításokkal határozhatod meg karaktered terveit, de óvatosnak kell lenned a karakterlap kitöltésekor is, hiszen, csakúgy, mint a valóságban, a jellem és a belső tulajdonságok is kihatnak a cselekményre. Fordulónként (150 Ft) egy-egy nap történetét szabhatod meg így, melyről valóban irodalmi megfogalmazásban rövid novella számol be. A szöveg végén található térkép alapján pedig megtervezheted karaktered további útvonalát.

A játékba bármikor, bárki bekapcsolódhat, tennie csak annyit kell, hogy a túloldalon közölt jelentkezési lapot kitöltve elküldi aValhalla Holding címére:

Valhalla Holding
Észak Lángjai
Budapest 1088
Rákóczi út 11. IV. 4.

A lehetséges utasításokat, beállításokat karaktered előtörténetével együtt az első fordulóval kapod kézhez. A későbbiekben tervezzük egy szabálykönyv kiadását is, mely azonban nem helyettesítheti a M.A.G.U.S. szerepjátékot, kizárólag a levelezős játék szabályait, trükkjeit és lehetőségeit fogja tartalmazni.

Újdonságok

Mindazok, akik új játékost szerveznek be, egy fordulót ingyen kapnak. Ehhez utasításlapjukkal egy borítékba csomagolva kell hogy feladják beszervezett társuk (társaik) jelentekezési lapját. Ha a beszervező eleve több karakter utasításlapja mellé mellékeli az új játékosok karakterlapját, kérjük jelezze, hogy melyik karaktere számára kívánja felhasználni az ingyenes fordulót.

A másik szenzáció, hogy vannak olyan különösen értékes varázstárgyak, amelyek evilági pénzt érnek. Ha egy karakter ilyet talál, azt feltüntetjük az értékével együtt. Amennyiben a karakternek sikerül eljutnia ezzel a pénzt érő varázstárggyal a legközelebbi városba, és ott keres egy boltot, a varázstárgyát pénzre, azaz evilági vásárlási utalványra válthatja, s ezt bármelyik Valhalla boltban levásárolhatja. Természetesen az efféle „kincseket" a karakterek egymástól is elvehetik, a jutalom azé, aki eljut vele a boltba.

Kitöltési útmutató a mellékelt jelentkezési laphoz

Kérünk, hogy adataidat olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel írd le, ha lehet tollal, de semmiképpen sem ceruzával!

Az egyszerűség kedvéért jó lenne, ha a fordulóid befizetéséről szóló feladóvevény fénymásolatát is mellékelnéd a karakterlap mellett, ezzel jelezve, hogy hány fordulóra fizettél be előre.

A fölső rovatba a neved és a pontos postacímed kerüljön, melyet ellenőrizz, hiszen hiányában nem tudjuk feladni a válaszlevelet, és értesíteni sem tudunk arról, hogy hibásan, vagy hiányosan töltötted ki ezt a rovatot. Ha lehet, adj meg egy telefonszámot, melyen keresztül tisztázhatunk karaktereddel kapcsolatban felmerülő kérdéseket.

A karakter nevének kitalálásakor, ha már abszolút nincs ötleted, javasoljuk, hogy ferdítsd el, illetve írd át valamiképpen kedvenc fantáziahősöd nevét, de semmiképpen ne az eredetivel próbálkozz. Így elkerülhetjük, hogy csak a városállamok területén ne kalandozzon 20-30 Rambo, illetve Raistlin, nem beszélve Kitiaráról, avagy Drizzt'Do Urdenről. Ha ez a megoldás sem tetszik, bízd ránk hősöd nevének kiválasztását: ebben az esetben ynevhez illő, hangzatos, bár a többiek számára esetleg ismeretlen nevet kapsz majd. Ha így döntesz, a „Tetszőleges" felirat kerüljön a karakter nevének helyére.

Mint már említettük, fontosak karakterek belső tulajdonágai, így ezeket különös figyelemmel válaszd ki, tudva, hogy bizonyos esetekben ezek döntenek karaktered sorsa felől. Vigyázz, hogy belső tulajdonságaid ne ütközzenek túlzottan alapvető jellemedtől, de érdemes kipróbálni néhány érdekes kombinációt.

Fegyvereid és képzettségeid kiválasztásához a M.A.G.U.S. szabálykönyvét ajánljuk, a könyv, illetve ötlet hiányában ide is kerülhet a „Tetszőleges" felirat.

A megjelenés rovatba egy rövid, de igényes leírás kerüljön, melyet azok olvashatnak majd, akik karaktereddel találkoznak. Hajad, szemed, és bőröd színét innen nyugodtan kihagyhatod, hiszen ezt az információt is megkapják azok, akikkel találkozol, és nem volna túl érdekes mindent elismételni.

A képességek meghatározása dobással történik, azaz a véletlenen múlik, azonban szem előtt tartjuk azt az igényt, hogy a játékos számára fontos képességek ne lehessenek alacsonyak. Így egy képességet „xx"-szel megjelölve ezt még két alkalommal újra dobjuk, és a legmagasabb érték lesz a végleges. Ez egy képességgel hajtható végre. Két másik képesség mellé „x" -et téve ezeket még egyszer újra dobjuk, szintén a magasabb értéket véve véglegesnek.

A karakter képzettségeit a következőképp kell megválasztani: minden karakter megkapja a M.A.G.U.S.-ban szereplő alapképzettségeket, továbbá mindazokat, mire van Képzettségpontja. A rendelkezésre álló helyre listát kell készíteni a felvenni kívánt képzettségekből. Ezekből annyit tud elsajátítani a karaker, amennyire pontja van. Tehát a lista legtetején kell állnia a fontosabb képzettségeknek, az alján pedig azoknak, melyek kevésbé lényegesek. Ha a karakternek maradt még Kp-ja, de az a következ képzettségre nem elég, a maradék Kp a következő Tapasztalati Szint elérésekor kerülhet majd felhasználásra.

- A harcértékek elosztása úgy történik, hogy a lekötött (M.A.G.U.S.-ban zárójeles) értékeket elosztjuk, a maradékot pedig szabadon oszthatod el a KÉ, TÉ, VÉ és CÉ között, a Jelentkezési lap erre szolgáló rovatában.
- Az Fp és Ép, továbbá a Pszi és Mana-pontok mennyiségével sem kell foglalkoznod, ezeket vagy a véletlen, vagy a kaszt határozza meg. Az Fp-k értéke egyébiránt minden első TSz-ű karakternek maximális lesz. Pszi-vel természetesen csak akkor rendelkeznek azok, kiknek ez kasztjából nem számít alaptudásnak, ha Képzettségpontot áldoztak megtanulására.

ÉSZAK LÁNGJAI SZEREPJÁTÉK LEVÉLBEN

Jelentkezési lap

Név:
Lakcím:
Irányítószám:

Telefonszám:
Lakcím, telefonszám titkos kezelését:
☐ kéred ☐ nem kéred

Karaktered neve:
Kasztja:

☐ Harcos	☐ Gladiátor	☐ Fejvadász
☐ Lovag	☐ Tolvaj	☐ Bárd
☐ Harcművész	☐ Kardművész	☐ Tűzvarázsló
☐ Boszorkánymester	☐ Pap	☐ Paplovag

Jelleme:
Vallása:

Faja:

☐ ember	☐ elf	☐ félelf
☐ törpe	☐ udvari ork	
Neme:	☐ férfi	☐ nő

Képességei:

☐ Erő	☐ Gyorsaság	☐ Ügyesség
☐ Állóképesség	☐ Egészség	☐ Szépség
☐ Intelligencia	☐ Akaraterő	☐ Asztrál

Harcérték módosító elosztása:
KÉ: TÉ:
VÉ: CÉ:
Választott képzettségek:

Hajának színe: Típusa:
Bőrének színe: Szemének színe:
Kora: Magassága:
Testsúlya:

MEGJELENÉS
☐ igényes
☐ átlagos
☐ igénytelen

ANYAGI MOTIVÁCIÓ
☐ pazarló
☐ adakozó
☐ takarékos
☐ fukar
☐ kapzsi

ÉRZELEMVILÁG
☐ álmodozó
☐ romantikus
☐ gyakorlatias
☐ számító
☐ gátlástalan
☐ törtető

HOZZÁÁLLÁS
☐ hiszékeny
☐ elnéző
☐ jólelekű
☐ kedves
☐ természetes
☐ kételkedő
☐ okoskodó
☐ kötözködő

VESZÉLYBEN, KÜLÖNLEGES HELYZETBEN
☐ hősies
☐ vakmerő
☐ bátor
☐ megfontolt
☐ óvatos
☐ gyáva
☐ félénk
☐ sunyi,aljas

MUNKA
☐ buzgó
☐ szorgalmas
☐ kitartó
☐ lelkiismeretes
☐ felületes
☐ lusta

FELLÉPÉS
☐ szerény
☐ visszafogott
☐ jelentéktelen
☐ kiismerhetetlen
☐ magabiztos
☐ kérkedő

HANGULAT
☐ mérges
☐ depressziós
☐ mélabús
☐ hétköznapi
☐ jókedélyű
☐ vidám
☐ tréfás

ÉLETSZEMLÉLET
☐ pesszimista
☐ cinikus
☐ realista
☐ derülátó
☐ optimista

TERMÉSZET
☐ hideg, érzéketlen
☐ kimért
☐ békés
☐ nyugodt
☐ ingerlékeny
☐ ideges, kapkodó
☐ szenvedélyes

Különleges ismertetőjele:



Ma formabontás következik, ugyanis úgy döntöttem, hogy elmarad a szokásos bevezető szöveg. Több oka is van ennek, egyrészt amúgy is utálom megírni, másrészt senki sem kíváncsi rá, harmadrészt csak a helyet foglalja a levelek elől, negyedrészt pedig annyi ismeretlen levelet találtam egy elvétett körülnézésem alkalmával, hogy majdnem meg is ijedtem tőle. Leginkább ez az utolsó ok, ami miatt nincs most bevezető, mert kell a hely a sok elmaradt levélnek. Arra vagyok kíváncsi, hogy legközelebb hol fogok egy újabb nagy adag elfeledett levelet találni. Na mindegy. Ebből persze az is következik, hogy aki eddig nem kapott választ a levelére, az jobb ha vár egy kicsit, aztán pedig lemond róla. A nagyon kitartóak és kíváncsiak meg erőszakosak persze megírhatják újra a levelüket, hátha az egyszer nem tűnik el valahol itt a szobámban, bár erre kis esélyt látok, mert ehhez képest a bermuda háromszög egy közlekedési táblákkal bőven ellátott közlekedési játékpark. Nos, akkor erről ennyit, más egyébről meg most nem írok, hiszen mint tudjuk, ma nincs bevezető.

Brazil féle Amiga help

Igen, jól látjátok, még mindig nem szűnt meg. Egyre másra érkeznek a levelek, amikben az infokat kéritek. Erősen meg is vagyok lepődve, hogy ennyi embert érdekel a téma, de igazából azért örülök neki. Csak így tovább, csak így tovább.

Kis zenész nagy ötlete

Hi Brazil! Megint én vagyok. Bár lehet, hogy még nem is kaptad meg az előző levelemet. *(Dehogynem. Csak épp nem tudom, merre kallódik... - Brazil)* Lemez is van abban. Na lényeg a lényeg, van egy elég idióta kérésem, jobban írva kérdésem. Szerinted melyik "művész" (vagy igazi vész) nevet válasszam. Nick, the little beginner vagy Májki a kis kezdő. Tudod a legelsőről már lemondtam (Miki, the great musician). Valószínű a Májki mellett döntök, mert bent is így hívnak a kézbesítők.

Ohó, úgy veszem észre, erősen visszafogtad magad. Csak nehogy megártson. Egyébként ha rám hallgatsz, akkor úgy hívod magad, ahogy akarod, de ha már mindenképpen a véleményemre vagy kíváncsi, akkor legyél Májki, akkor legalább nem kell új névhez hozzászokni, az ugyanis meglehetősen strapás meg felesleges időtöltés. Ezt ezek szerint jól eldöntöttük. Most akkor lehet, hogy én keresztapa lettem?

Ja egyébként postán dolgozom. Jeee!!! *(Aha! Szóval te hajtod félbe az újságokat. - Brazil)* Most jön egy ötlet, amitől végtelen % hogy rosszul leszel. Mivel a legújabb GURU-ban olvastam, hogy tök jó programozó vagy *(HOL olvastál te ilyen hülyeséget??? - Brazil)*, írhatnál KÖNYVET az Amiga programozásáról. Brazil élsz még? Jól vagy? "Pulzus? Szikét! Törlést! Valószínűleg életben marad, de az agyi működése nem lesz tökéletes. Hogy érti? A könyv szó hallatán rohama lesz mindig." Na szóval útmutatást adhatnál a kezdőknek az assembly terén. Utána jöhetnének a profi dolgok a programozás-technikában. Mondjuk lehetne lemezmelléklet is a könyvhöz (Nyugi Brazil!), amiben a forráskódok lennének stb. Nagyon szépen megkérlek, sőt még aláírást is fogok gyűjteni az igényfelmérés érdekében. Tedd meg légyszi az Amigás társadalom és a gép feltámadásának érdekében! Lehet, hogy sokan a te könyved (Aaaargh!!!) (Nyugi!!!) által válnának jó programozóvá. Utána pedig egy érett programozó társadalom lépne a színre, akik Magyarországon népszerűsíthetnék a mi elhanyagolt szupermasinánkat. Mi lehetnénk az Amigák új hazája. Bár már az is elég utópisztikus, hogy te megírod a könyvet (Áááá! Puff. Crash) (Fogják le!!!). Én azért bízok benned. Gondold meg! Aludj rá egy párat! Remélem vagy úgy is lehetne írni, reméljük jól döntesz. (...) Májki, a kis kezdő (Németh Miklós, Budapest)

Tudod az az érdekes, hogy nem te vagy az első és egyetlen, aki egy ilyen könyvet szeretne látni. Viszont ilyen szépen és meghatóan még senki sem kérte ezt, és nem is bírtam megállni, hogy ne idézzem ilyen hosszan leveled ezen részét. Tök jó. Lelki szemeim előtt már látom magam, amint az amigás társadalom és az Amiga megmentőjeként a nép leborul előttem és hálaimát rebeg az ő nagy jótevőjének... Nem, inkább ebből mégsem kérek, köszönöm szépen. Egy darabig lehet, hogy jól esne, de később meglehetősen zavarna a dolog. Mellesleg ki volt az az elvetemült aki azt mondta neked, hogy én jó programozó vagyok? Sürgősen küldd el szegényt kivizsgálásra, mert komoly problémák lehetnek vele. Méghogy rólam ilyet terjeszteni. Ez magában foglalja azt is, hogy dolgozok is. Rémes, még rágondolni is szörnyű! De jó, tegyük fel (mondom: tegyük fel), hogy jó programozó vagyok. Ettől még egyáltalán nem biztos, hogy a rendelkezésemre álló tudást képes vagyok másnak úgy átadni, hogy abból valamit is megértsen és tanulni tudjon. Ez vonatkozik könyvre és szóbani tanításra egyaránt. Az egy másik szakma, tudomány, adottság, akármi, amivel én egészen biztosan nem, vagy csak minimális szinten rendelkezem. Esetleg majd rávesszek valakit, vagy valakiket, hogy álljanak neki egy ilyen könyv elkészítésének. A Prunoki egyszer már tett ilyen felelőtlen kijelentést, ha jól emlékszem. Majd utánajárok meg utánakérdezek nála, feltéve ha valaki vállalja, hogy kórházi kezelésem ideje alatt mindenféle finomságot hoz nekem a kórházba. Esetleg ha valaki nem bír magával és ilyen könyvet akar írni, akkor elintézem neki, hogy Aurum kiadja a könyvét. Persze ehhez mindenképpen szükséges, hogy most ebben a pillanatban nekikezdj az aláírásgyűjtéshez. Lehet mindjárt a könyv árát átutaló csekkre aláírni, az elég meggyőző, pláne, ha összejön belőle néhány ezer. Ebben az esetben lehet róla szó, úgyhogy mostmár csak rajtad múlik, hogy megmentem-e az Amigát és az amigás társadalmat...

Könyvről még egyszer

Szasztok! No intro, a lényegre térek! Ha jól emlékszem egyszer az egyik GURU-ban azt írta valamelyikőtök (azt hiszem Aurum), hogy szeretnétek megjeleníteni egy könyvet az Amiga programozásáról. Néhány számmal utána meg bejelentettétek, hogy mégsem adjátok ki. Ezt hogy képzeltétek??? (...)
(Vörös Viktor, Dunaújváros)

Megjegyezném a kétkedőknek, hogy ez a levél különösebb keresgélés nélkül akadt a kezembe. Nem mintha ettől megváltozna a hozzáállásom és most azonnal nekiállnék könyvet írni, de legalábbis bizonyítéknak jó. Persze nem arra, hogy mennyien akarnak amigás könyvet, hanem a rebellis Aurum ellen. Volt ugyan némi kételyem abban, hogy ki mondhat ilyen felelőtlenségeket a Prunokin kívül, de mostmár belátom, hogy abszolút fölöslegesen kételkedtem. Naná, hogy az az elvetemült volt, kerüljön csak a kezem közé (csak ne lenne akkora nagy darab, meg ne lenne annyira a barátom, úgy meghúznám a fülét). Sosem bír magával és mindenféle könyveket ír mindenféle amigás dolgokról. Hmmm. Esetleg talán mégis rá kéne vennem, hogy írja meg azt a könyvet? Talán még a Prunoki is megdumálható... Amilyen nagy szívük van ezeknek az én barátaimnak... (hátha nekem nem is kell egy sort sem írnom és mégis én leszek az amigások megmentője!)

Amigás dörmögések

Tisztelt GURU Team és Brazil! Hosszas gondolkodás után úgy döntöttem, hogy levelet írok Neked. (...) Kérem kis levelem elhelyezését a levelezésbe. *(Tessék. - Brazil)* Tőled viszont azt kérdezném meg, hogy mi alapján osztjátok el a GURU és a PC GURU játékleírásait, ugyanis többször tapasztaltam, hogy a PC GURU is tartalmaz Amiga programleírást. Nem akarok két (vagy több) újságot venni, lassan már a GURU-ra se nagyon lesz pénzem. Egy amigás lemezújságban *(Melyikben? Komolyan kérdezem. Érdekel a dolog. - Brazil)* olvastam egy véleményt, hogy a PC GURU olvasóinak egy része kényszerűen amigás! Ebből esetleg azt a következtetést vonhatjátok le, hogy kevesebb az amigás, csökkentitek az infok mennyiségét, hiszen úgy láthatjátok, hogy csökken rá az igény.

Öööö, izé. Most nem igazán tudom, hogy miképpen írjam le nektek az igazságot, bár igazából mindegy, mert ki ezért ki meg azért nem hiszi el. Na mindegy, azért megpróbálom. Szóval. A cikkek elosztásánál egyáltalán nem vesszünk olyan szempontokat figyelembe, hogy "namost ezt majd az amigásoknak is a PC GURU-ban kell elolvasni" és viszont. Egészen egyszerűen arról van szó, hogy ami PC-s játéknak érkezik, az vagy a PC GURU-ba vagy a normál GURU-ba kerül, ami meg amigás-

nak, az egyértelműen csak a normál GURU-ba kerül. Sokan sokszor kérdezik, hogy ha a GURU alapvetően amigás újság, akkor miért van benne PC? Hát azért, mert nem csak amigás, nem csak PC-s, és nem csak C64-es, hanem mindenből valamennyi. Egy olyan egyveleget próbálunk benne összeállítani, ami mindenkinek érdekes lehet (én pölö mindig elolvasom a C64-es cikkeket, pedig a közelemben sincs 64-es, sajnos). Persze az amigás túlsúly nem véletlenül van jelen a lapban, hiszen valóban nincs Magyarországon még egy olyan lap, ami ezzel a géppel foglalkozna. De nem csak Amigával. A PC GURU viszont egy olyan lap, ami csak PC-vel foglalkozik. Elvileg. Mert mint írtad, sok olyan leírás van, ami így vagy úgy jó az Amigásoknak is. Ez azért van, mert (a közhiedelemmel ellentétben) igen sok játéknak van amigás verziója is. Ezzel kapcsolatban viszont folytatom leveledet.

Szerintetek az Amiga haldoklik. Ebbe nem akarok belemélyedni, szerintem a fejlesztők hagyják cserben az Amigát. Ismerek egy-két nyugati újságot (pl. Amiga Format) és ha az Amiga haldoklik, akkor miről ír az az újság havonta 150 oldalon? Jó, persze ebből kb. 50 oldal hirdetés *(Több. - Brazil)*, de még mindig ott van 100 oldal! Szívesen megnézném az AF két-három évvel ezelőtti számait, a Fénykorból. Ha lenne rá pénzem, én is az AF-ot venném, és hagynám a francba a GURU-t (má' bocs), de túl drága ahhoz, hogy havonta megvegyem. Akkor viszont maradnom kell a GURU-nál, így viszont az engem érintő híreknek csak a tört részét kapom meg. (Csak egy példa: Bazooka Sue, Evasive Action és Skeleton Krew van A500-ra is). Ha helyettetek szerkesztnétek meg egy számot, megvalósítanám az amigások régi vágyát, a PC nélküli GURU-t, és az Amiga nélküli PC GURU-t. (Sejtésem szerint a számok eladása miatt csináljátok így)

Nem. Ez így ebben a formában nem igaz. A PC GURU esetében erről egyáltalán nincs szó. A normál GURU esetén viszont részben igaz amit írtál. Ott egészen egyszerűen kell bele még más is és nem csak Amiga, ellenkező esetben még megérne az újság körülbelül 2 vagy 3 számot, aztán csőd vagy olyan áremelés következne, hogy akkor már inkább te is megvennéd az AF-ot. Részben ezért vegyes a GURU, részben azért mert ez a koncepciója is.

A GURU-ban meg lehetne növelni a raytracing, a demológia, a levelezés(!) *(Nem. - Brazil)*, a zenemánia, az AMOS és a hírek rovatokat. De hát "Back to Reality!". Arra viszont megkérnélek titeket, az Amigát ne intézzétek el annyival, hogy mindennek hagytok egy-egy oldalt, benyomtok egy tök homály képet és kész. Az embernek az az érzése, hogy a C64-en az Art Studio-val összebaromkodtok pár képet, lefényképezitek és beteszitek egy adott programhoz. Vissza a régi képminőséget! Az sem igaz, hogy a demológiában csak AGA demokról lehet írni. Egy listában találtam egy Injust Sentence nevű 94-es kreálmányt. De mi az isten az? *(Hacsak az nem. - Brazil)* Véleményem szerint senki sem bánná ha az 500-as demókról is írnátok, vannak 500-ra is jók szép számban. *(Köpöd ki őket azonnal?! - Brazil)* Az újság megjelenési idejével kapcsolatban csak annyit, hogy egy éve márciusban vettem meg az áprilisit, most áprilisban fogom megvenni a márciusit. *(Ezt hívják naptárreformnak. - Brazil)* Romlik a papír minősége, nő az újság ára. Ne legyetek olyan mint a ***, azaz remek külső, de belül meg kong az ürességtől. Legközelebbi levelemig is, Brazil, vigyázz a többiekre, és ne öntsd le sörrel a billentyűzetet, kár az belé!

(Gáspár Márton Imre, Eger)

Először is nyugodj meg, a sört inkább magamba mintsem a billentyűzetbe töltöm. Jobb az úgy. A papír minősége szerintem az utóbbi időben javult, bár kétségtelen tény, hogy volt egy időszak amikor nekem sem tetszett. Az árról nem igazán tudok mit mondani, ennyi. Muszáj volt emelni, és ha dicső vezéreink ezt így folytatják tovább, akkor nem tudom mi lesz. No de ezek csak mellékes dolgok, nézzük a komolyabb témát. Hidd el nekem, hogy nem mi intézzük el az Amigát egy kézlegyintéssel. Csakhogy és de. Mi a lapban csak azokról a programokról írunk, amelyek: 1. megérkeznek hozzánk, 2. elérik egy valamirevaló program színvonalát. Általában az 1-es ponttal van gond az Amiga esetében. Kevés cég küld amigás stuffot, hiszen mostanában először megjelenik PC-n a game, aztán Amigán, de azt az esetek nagy többségében elfelejtik küldeni. Az is igaz azonban, hogy az új nagy és komoly meg szép meg multimédiás (amiktől általában hányingerem van) programok csak PC-n jelennek meg, igazán komoly fejlesztés Amigára kevés van. Példa erre az ECTS, ahol bizony elvétve volt (volt???) Amiga, vagy legalábbis Amiga program. Ennek ellenére még mindig erős azt mondani, hogy az Amiga a végét járja, bár mindenképpen a komoly gyengélkedés jeleit lehet felfedezni. Nagyon sok program jelenik meg rá, de sok csak késve a PC verzióhoz képest. Ami eleve amigásnak készül, az egyből megjelenik, és ha tényleg amigás program, akkor tuti, hogy jó is, mást ne mondjak ilyen pölö a Chaos Engine 2. Az biztos, hogy sosem lesz már olyan, mint a fénykorban, de az is biztos, hogy az Amiga még igen hosszú ideig megmarad, talán egy kicsit még erősödik is. Majd meglátjuk. Kisdobos becsszóra mondom, amennyire rajtam múlik (semennyire sem), azon vagyok, hogy a GURU-ban minél több legyen az amigás info.

Programrendelésről ez-az

Kedves szerkesztőség! Azt szeretném megtudni, hogy az Unlimited Adventures játék mennyibe kerül. És még azt, hogy a Microsoft Entertainment Pack-ot egybe vagy külön lehet megvenni, és ennek is mennyi az ára. A választ a következő címre kérem: (...) És még láttam, hogy ennek az előző programnak több része is van. Abból is kérem, hogy milyen játékok vannak és hogy hány forint. A választ 14-e után kérem. Érdekelnének más PC-s programok is. Szeretem a logikait és az autóversenyeseket, meg az akciós programokat is, no meg a verekedőseket is és a sportosakat is. Egyszóval mindegyiket.

Írta: Fogarasi Mihály 10 éves, Budapest.

Mivel egyre több ilyen jellegű levél érkezik mostanában a szerkesztőségbe, ezért kénytelen vagyok a nagy nyilvánosság előtt helyre tenni néhány alapvető dolgot. Először is el kell áruljam, hogy nagyon örülök az ilyen leveleknek, örülök, hogy sokan akartok programokat venni stb. De. Jó lenne, ha a levelek megírása előtt elolvasnátok a hirdetések szövegeit. Ugyanis ott pontosan le van írva, hogy mi mennyi és ki árulja. Namost ebből következik, hogy: 1. ott lehet megtalálni a programok árait, 2. ott lehet megtalálni a forgalmazó címét és telefonszámát is. Természetesen az árak változhatnak, hála ennek a remek kis magyarországi helyzetnek, és valóban célszerű a forgalmazót emiatt felhívni, de semmiképpen sem levélben érdeklődni róla. Az ok egyszerű: mire a válasz visszaér, megint nem annyiba kerül a progi. Amit a GURU forgalmaz, ott az ár a következő szám megjelenéséig nem változik, a többi szoftverforgalmazó viszont azt csinál, amit akar. Fontosnak tartom még egyszer felhívni rá a figyelmet (pedig már sokszor megtettem), hogy a GURU csak és kizárólag azokat a programokat árulja, amelyeket az újságban hirdet. A többi cég természetesen sok minden mást is kínál még, ezért az javaslom, őket is keressétek meg vásárlás előtt, ha lehet többet is, hiszen mind a kínálat, mind az árak jelentősen eltérnek. Arra még megkérnék mindenkit, hogy saját extra kívánalmaira ne tőlünk vagy tőlem várja a segítséget, mert egészen egyszerűen nem tudunk vele foglalkozni, pedig akkora, de akkora szívünk van. Pláne nekem, dehát én is olyan, de olyan elfoglalt vagyok...

Hú de kellemetlen. Van itt még egy csomó levél, csak a hely kezd már megint elfogyni. Na nem baj, majd legközelebb megint elmarad a bevezető, és akkor megint egy picit több fér ide. Sőt, majd elmarad ez a befejező duma, ami szintén tök fölösleges, és csak megszokásból csinálom ezt is. Bár ezen még gondolkozom, mert az is lehet, hogy enélkül akadnak olyan emberek, akik nehezen vagy egyáltalán nem lennének képesek elaludni. De most szerencsére még van befejezés is, aminek most mindjárt vége, úgyhogy lehet szépen elvonulni aludni. Jó éjt gyerekek, búcsúzik tőletek szép álmokat kívánva a:

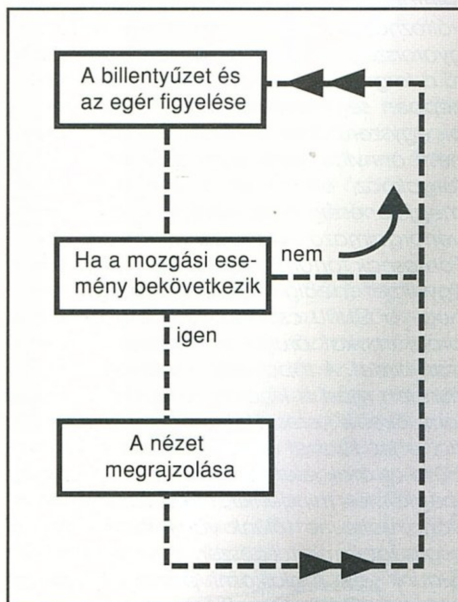
Brazil

AMOS the Creator

A múlt hónapban egy játékprogram vázának az ismertetését kezdtük el. Hogy ebből a vázból valójában milyen RPG játék lesz, az elsősorban rajtad múlhat. Persze ez a váz számos korlátot tartalmaz, melyek kiküszöbölése a kód teljes átírását jelentené, ám megismerkedhetünk a játékprogramozás alapvető követelményeivel, ráérezhetünk a nehézségekre és tapasztalatokat szerezhetünk Amos programozásunkhoz.

Akinek sikerült felkelteni érdeklődését, ne habozzon kérdéseit levélben feltenni. Csak saját legjobb tudásunk szerint igyekszünk segíteni mindenkit, választ adni minden kérdésre.

A program valójában egyetlen hurok, melynek folyamatábrája egyszerűen kb. így néz ki:

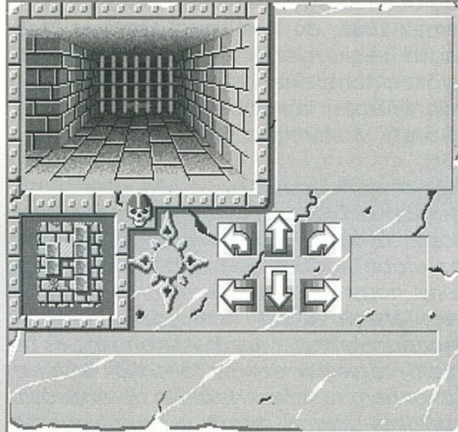


Tulajdonképpen az összes többi funkciónak, mint pl. gombok nyomogatása, tárgyak kezelése, teleportok hatása, mind-mind ebbe a hurokba kell beépüljenek.

A falak grafikai anyagát 4 IFF kép tartalmazza, amit a program indulásakor szétdarabol 92 db blokkra. Ezekből a blokkokból építi fel a labirintus falát. Nagy előnye ennek a megoldásnak, hogy a fal készlet - a méretük megtartásával egyszerűen átrajzolhatóak anélkül, hogy a programban bármit is változtatni kellene.

A szerző által mellékelt változat is legalább 1 Mb memóriát igényel, de ez még a program kiegészítéséhez is elegendő. A monsterek száma négyre van korlátozva, ebből kettő animált, kettő pedig álló. Persze megoldható, hogy szintenként más monsterek legyenek, ezeket lemezen kell tárolnunk.

A program listáját terjedelme miatt nem közöljük le, ám a lista megértéséhez elengedhetetlen információkat megpróbáljuk átadni ezen az oldalon.



Nézzük a legfontosabb változók neveit:

NOPRIMS a grafikai blokkok száma.
XM és **YM** tárolja a játékos aktuális pozícióját a labirintusban.
COMP az iránytű állását tárolja az alábbiak szerint:
COMP = 1 Észak
COMP = 2 Kelet
COMP = 3 Dél
COMP = 4 Nyugat
XEND és **YEND** a labirintus méretének a szélessége és magassága.
LV az aktuális szint száma.
CURRCOL a képernyő színe.
CURRCOL = 1 szürke
CURRCOL = 2 piros
CURRCOL = 3 kék
CURRCOL = 4 zöld
NON a monsterek száma.
CURRNASTY a jelenleg memóriában tartózkodó monsterek száma (az esetleges vírus nincs benne).
NOOBS a játékban szereplő tárgyak száma.

A program indulásakor két képernyőt nyit meg. A **BLOCKS** procedúra betölti a négy IFF képet és 92 részre feldarabolja. Ezután az egyik screen fogja tartalmazni a játék képernyőjét, míg a másik - egy kisebb méretű - a nézet következő képét. Ez utóbbi a háttérben van és csak megrajzolása után kerül az első képernyőre.

A szintek felépítését az alábbi tömbök tartalmazzák, ahol az első elem a szint sorszáma, és ezt követik a koordináták:

MAP(level, y, x)
0 - átjáró
1 - fal
2 - lépcső fel
4 - lépcső le
6 - fa ajtó
8 - rács
10- gödör a talajban
11- titkos átjáró
12- lárva pocsolya
14- víz pocsolya
16- sav pocsolya
18- teleport

Egy másik hasonló tömb a szinteken lévő kapcsolókat, kulcslyukakat határozza meg:
OMAP(level, y, x)

A harmadik tömb azt határozza meg, hogy az OMAP() által jelzett kapcsoló a falblokk melyik oldala felől elérhető:
Északi fal = 2
Keleti fal = 4
Déli fal = 8
Nyugati fal = 16

Az utolsó térkép tömb a monsterek elhelyezkedését írja le, ez az NMAP(), melynek felépítése megegyezik a fentiekével.

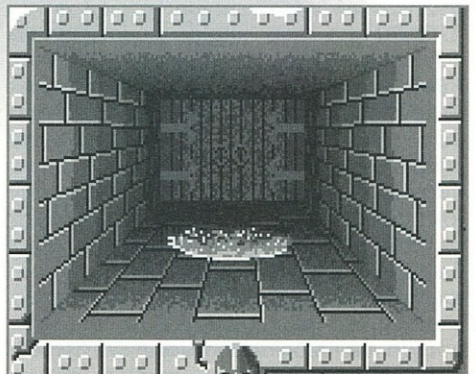
Ma már elképzelhetetlen egy RPG automapping nélkül. Ennek egy egyszerűbb formáját hozza létre minden lépésnél a STATS eljárás.

A képernyő alján egy szöveg ablak található. Ide az üzeneteket a MESSAGE[O$] eljárással küldhetjük ki, ami mindaddig ott marad, amíg arról a pozícióról el nem lépünk.

A szerző még sok hasznos tanácsot ad a mellékelt dokumentációban, ahol ötleteket is ad a továbbfejlesztés irányairól. Amennyiben érdeklődés mutatkozik a téma iránt, szívesen visszatérünk rá és kiegészítjük a helyszűke miatt rövidre fogott mondókánkat.

Továbbra is legyen veletek az Amiga és a GURU!

Lázi & Angler



ZeneMánia

Gondolom már senki sem csodálkozik, hogy megint a Quadra Composer a téma, de már közeleg a vége (az Imagine-ről már évek óta írnak, pedig az is csak egy program). Még a tavasz sem akadályozhat meg abban, hogy leírjam nektek, amit a QC-ről tudni illik.

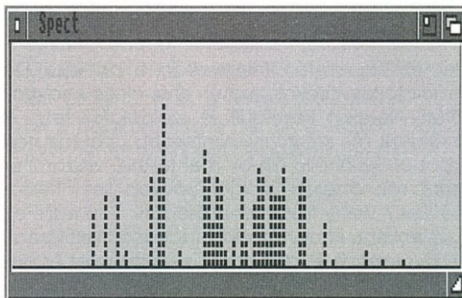
Quadra Composer
(Amiga -folytatás)

A következő megtárgyalandó téma a MIXER menü, melyben a patterneinket rakhatjuk a megfelelő sorrendbe. Bal oldalt láthatóak a patternek, jobb oldalt a pozíciók. Egyszerűen csak meg kell fogni valamelyik patternt vagy pozíciót az egérrel és oda helyezhetjük, ahova akarjuk. Az alsó két Gadget-ből a jobb oldali kitörli a kijelölt pozícióhoz tartozó patternt, a bal oldali pedig átmásolja a kijelölt patternt a kijelölt pozícióba.

A következő a **TEXT** ablak. Itt mindenféle szöveges jelzéssel láthatjuk el a zenénket. Felülre írhatjuk a zene címét, alá a szerző nevét, alá az aktuális hangminta nevét, alá pedig az aktuális pattern nevét. Az alatta levő ablak egy státusz mező, ahol a gép az éppen aktuális üzenetét közli velünk.

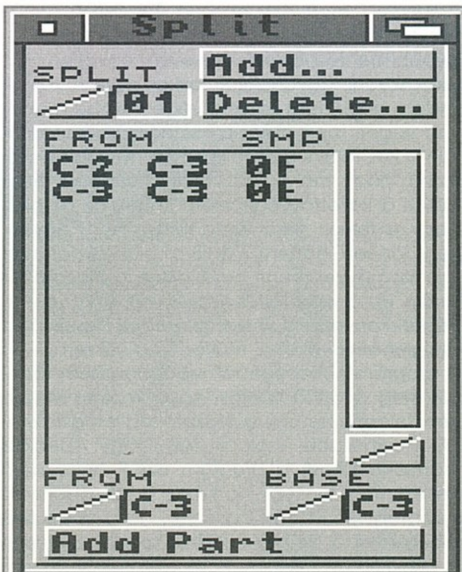
A következő a **NOTE EDIT WINDOW**, ahol néhány hasznos parancsot hajthatunk végre a hangjegyeken. Az első az **EXPAND**, mellyel az aktuális pattern aktuális csatornájának aktuális pozíciójától duplájára növelhetjük a közöket a hangjegyek között. A **Clear** törli az aktuális pattern aktuális csatornájának aktuális pozíciójában lévő hangjegyet. A **SWAP** felcseréli az aktuális pattern aktuális csatornáját azzal amelyiket a **SWAP** hatására előkerülő menüből kiválasztjuk. Az **EXCHANGE SAMPLE** az aktuális pattern aktuális csatornájában kicseréli az aktuális hangszert az általunk választottra. Az alatta levő tizenhat gadget-ből a bal oldali nyolc az aktív, a jobb oldali nyolc az összes hangszerre hat. A **TRACK** feliratú oszlopok az aktuális hangcsatornára, a **PATTERN** feliratúak pedig az aktuális patternre hatnak. A **NOTE UP** fel, a **NOTE DOWN** pedig le viszi fél hanggal a hangjegyeket, az **OCTAVE UP** fel, az **OCTAVE DOWN** pedig leviszi egy oktávval a hangjegyeket a fentebb említett feltételekkel.

A következő a **SPECTRUM ANALIZER WINDOW**. Itt egy ízléses kijelzőt kapunk, melynek a mérete szabadon változtatható, de a jó kinézeten kívül más értelme nincsen.



A következő a **QUADROSCOPE WINDOW**, melyre szintén egy ízléses kijelzőt kapunk, melynek a mérete szintén szabadon változtatható, de a jó kinézeten kívül más értelme szintén nincsen.

Alatta található a **SPLIT KEYBOARD WINDOW**, mellyel a billentyűzet több hangszerre osztható fel (Például: több dob hang vagy több hangmintából álló zongora...). A **SPLIT** alatt álló szám az épp aktuális billentyűzet-felosztás száma, melyhez az ADD-dal adhatunk hozzá egyet és a **DELETE**-tel törölhetjük ki az aktuálisat. A FROM jelöli, hogy hol bontsuk meg a billentyűzetet, a **BASE** pedig azt jelenti, hogy melyik hangmagasság kezdődjön a **FROM**-nál beállított billentyűn. Az **ADD PART** rakja be a beállításokat a listába, ettől kezdve él a **SPLIT**. Minden **PART** (rész) az aktuális hangszert veszi fel, ezért az újabb partok létrehozásánál váltsunk hangszert (CTRL + jobb, bal nyilak). Remélem mindenki számára világos, hogy egy SPLIT-nek egy part esetén nincs sok értelme (bár így el tudjuk transzponálni a hangszerünket a billentyűzeten).



A **MIDI IN WINDOW** lenne a következő amit meg kellene tárgyalni, de ezt most nem tesszük, mert hiába írnék le bármit is, azt úgysem tudom kipróbálni, de amint lesz rá lehetőségem egy zenemániát (vagy többet) a MIDI rejtelmeinek fogok szentelni.

Az utolsó a **PREFERENCES WINDOW**, ahol a program alapbeállításait tudjuk elvégezni. A **SCREEN MODE** a képernyő formátumáért, a **PALETTE** a színeiért felelős. A **BIG SCOPE ACCURACY** és a **BIG SPECT ACCURACY** a kijelzők pixeleinek számát állítja. A **HEX** és **DEC** mezők arra szolgálnak, hogy számokat váltsunk át 16-ból 10-es számrendszerbe. Csak írjunk egy számot valamelyikbe és nyomjuk meg az entert. Nagyon jól lehet használni. A **FAKE CHIMEM** (ECS) az Amiga 500 belső Fast memóriáját Chip memóriaként használja, ha van ilyen. Az **RMB ACTIVATE** ha be van kapcsolva, akkor a jobb egérgombbal aktiválhatjuk az ablakokat (ha éppen működik a jobb egérgombunk). A **FAST GRAPHIC** kapcsolót akkor kell kikapcsolnunk, ha valamilyen grafikus kártyát használunk (Pl: Merlin, Retina...).

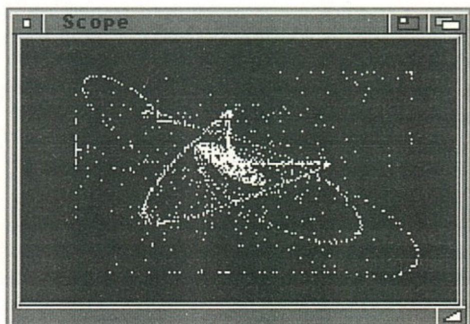
Az **INFO WINDOW** némi információval lát el minket.

A tele **Play** gomb (háromszög) az aktuális patterntől játssza a zenét, az üres csak az aktuális patternt indítja el. A két **Record** gomb (kör) ugyanaz mint az előző, csak felvétel és nem lejátszás. A **Stop** gomb (négyzet) az előzőeket állítja le. Az **EDIT** gomb pedig az Edit (szerkesztés és nem pedig a sarki virágáruslány) üzemmódot kapcsolja be.

Itt el is fogytak a funkciók. Már csak az Effekt parancsok és a billentyűzet funkciók maradtak hátra, de ezek már a jövő hónapra maradnak, aztán be is fejeztük a QC maratoni leírását.

(folyt. köv.)

Petroff



Hardware bazár

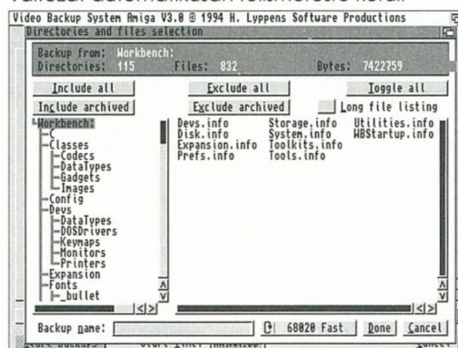
Video Backup System 3.0

Egyik korábbi cikkünkben említettük, hogy az Amiga floppy kezelése kissé eltér az IBM PC-kétől, e tény egyik következménye, hogy Amigán nem terjedtek el a PC-n korábban roppan népszerű Colorado (kompatibilis) streamer-ek. Lehet ugyan streamer-eket kapni Amigához, azonban azok SCSI csatoló felülettel rendelkeznek (nemcsak az egyre jobban terjedő DAT-okra kell gondolni). E hardware-eket használatát a legtöbb backup program támogatja. Az SCSI csatolók kevésbé elterjedtsége és az SCSI perifériák viszonylag magasabb ára miatt nem nagyon ismertek a felhasználók körében.

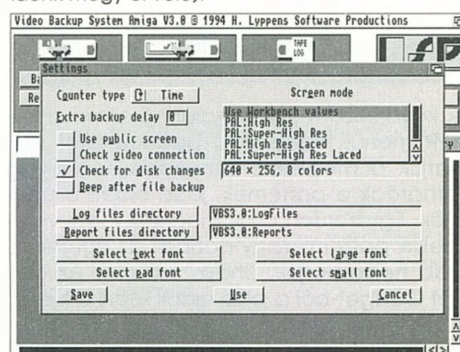
A Video Backup System nem egy új kiegészítő, a legelső változata már évekkel ezelott megjelent, de igazán népszerűvé csak a legutóbbi időkben vált. Ennek oka a szükséges hardware és software viszonylagos olcsósága (feltételezve, hogy már rendelkezünk video-val), és az adattárolás relatív alacsony költsége. Maga az ötlet nem teljesen új, lassan egy évtizede már hazánkban is volt egy VHS alapú archiváló rendszer (PC-hez), mely megvásárlásával könnyen lehetett megindokolni, hogy miért kell video-t vásárolnia a cégnek. A mostani megoldás sokkal kevesebbe kerül, igaz lassabban is működik.

A VBS hardware-e viszonylag egyszerű, több változatban kapható a felhasználási igényeknek megfelelően - létezik RCA és SCART csatlakozós video-khoz. A csatlakoztatás egyszerű: az Amiga összetett videojelét (A1200), ill. A500 estén a monokróm videojelet a video videobemenetére, a video videokimenetét az Amiga soros portjára csatlaktatandó "dugó" bemenetére kell csatlakoztatni, á dugó kimenetét pedig a kompozit monitorra csatlakoztathatjuk. (Ez utóbbi tényleg opcionális, mert ha pl. a video RF-en keresztül van a TV-hez csatlakoztatva, akkor azon keresztül is látjuk, hogy merre járunk a szalagon.) A soros portra csatlakozó hardware-re csak az adatok visszaolvasásához van szükség, bár a software mentéskor is ellenőrzi, hogy a video-ról visszajön-e a kép, azonban e funkciót ki lehet kapcsolni. A VBS-hez kapcsolódik még egy további hardware kiegészítő, mellyel A3000 és A4000 estén összetett videojelet lehet előállítani (egy egyszerűsített modulátorra kell gondolni, mely monokróm videojelet állít elő és az RGB port átvezetésre került).

A hardware-hez mellékelt lemezen két változatban is megtaláljuk a működtető software-t, a legújabb 3.0-s változaton kívül, rajta van még az 1.5-ös is, mely a 3.0-ssal ellentétben működik 1.3-as rendszer alatt is (azonban jóval kevesebb szolgáltatást nyújt). Itt kívánjuk felhívni a figyelmet, hogy Amerikában a software NTSC változatát forgalmazzák. Ha már szóba kerültek a szolgáltatások, akkor röviden ismertetnénk is őket: lehetőségünk van floppy lemezeket archiválni és visszatölteni (Backup floppy / Restore floppy), e lehetőséget csak korlátozottan érdemes használni, főleg azért, mert a floppy-ról olvasás sebessége kisebb mint a mentés lehetséges sebessége (lassabban archivál), továbbá lemezhiba esetén megszakad a backup. De track-töltős játékok esetén (ha nincs kedvünk DMS file-okat készíteni) jó szolgálatot tesz. A második (és szerintünk fontosabb) szolgáltatási csoport különálló file-ok mentésére, visszatöltésére, ellenőrzésére szolgál (Backup files / Restore files / Verify files). Lehetőségünk van a file-ok egyenként, könyvtáranként történő kijelölésére. A kiválasztott, ill. az összes file-ok méretét és darabszámát automatikusan számítja a program (kiszámíthatná a szükséges a időt is...). A 3.0 verzióban lehetőség van nemcsak egy (logikai / fizikai) egységről kiválasztani a file-okat, bár ekkor több különálló, egymás utáni mentésben történik az archiválás (és persze a visszatöltés is). Három féle backup-olási mód adható meg: 68000-es mód - ez kompatibilis az 1.5-ös verzióval, 68020 fast, ill. 68020 tömörítéssel. A tömörítésnek csak tömörítetlen állományok esetén van értelme, az LhA és DMS file-okon úgy sem lesz hatása. Visszatöltéskor a három különböző változat automatikusan felismerésre kerül.



Aki teheti (mert A1200-e vagy más gyorsabb gépe van), annak érdemes a 68020 módot használni, mert lényegesen gyorsabb és a visszatöltéskor sokkal gyorsabban lehet egy nagyobb mentésből (set, ill. session) egyetlen file-t visszaszedni. Ugyanakkor sokkal jobban kell vigyázni, hogy ne a kazetta vége jelentse a backup végét, mert akkor a visszaállításhoz pontosan ki kell találni (próbálkozással meg kell határozni), hogy melyik file került a szalagra hiba nélkül a kazetta vége előtt. Ennek az az oka, hogy a file-ok nem visszaállítása nem egyenként történik, hanem 256 kB-os blokkokban ideiglenes névvel menti hard diskre a visszatöltés során. Ha a visszatöltés sikeres volt, akkor a legvégén konvertálja vissza az eredeti file-okká az ideiglenes file-okat. E működési módszerből (és a program hülyeségéből) adódóan nem történik meg a visszaalakítás, ha a kazetta végén kénytelenek leszünk a visszatöltést megszakítani. Hasznosabb szolgáltatás, hogy speciális számláló biztosít a program azért, hogy nem kelljen megvárni egy nagyobb backupból való visszatöltéskor, ha pl egyetlen, de a vége felé elhelyezkedő file-hoz lejátszás módban elérjen a video. Ekkor megjelenik az előretekerésre szóló felhívás és egy szám. A szám nagyságától függően tekerjünk előre (lehet gyorsított lejátszásban is - ekkor látszik a gyorsabban változó számláló). Ha véletlenül túl mennénk, akkor megjelenik a visszatekerésre szóló felhívás. 68000-es módban nincs ilyen szolgáltatás, lehet próbálkozni hasonló előretekeréssel, de nem általában nem járunk sikerrel (és sokkal több időnk megy el vele).



Ha már szóba került az idő, akkor szóljunk a program sebességéről. 68000-es módban egy 180 perces kazettára kb. 152 MB fér el (és ennek mentéséhez, ill. visszatöltéséhez is pontosan 180 percre van szükség - nem vicc, ez egyesek kérdéses), ez kb. 0.85 MB/percnek felel meg. 68020 módban lényeges gyorsabban megy a dolog. Egy 195 perces kazettára kb. 340 MB fér, ami kb. 1.74 MB/perc sebességet jelent. Ez az érték azonban jelentősen függ a gép és a hard disk sebességétől, ill. a program beállításaitól. Ennek szomorú következménye, hogy pl A3000-es gyors SCSI hard diskjéről mentett állomány többnyire nem olvasható vissza egy csak chip RAM-os A1200-en, annak ellenére, hogy az A3000-es nincs gond a visszaolvasással. E gondok korrigálására szolgál a program néhány ToolType-ja (writefactor, perfile, perdir), ezek javasolt (általunk használt) értékei 300, 8, 25. Nem mindenkinek tűnnek majd jónak, de lehet próbálkozni. Sajnos csak 68000 módban van hatásuk, a 68020 módokra vonatkozó *Extra backup delay* állítási lehetőség (a Settings-ben érhető el), valamilyen ok miatt nem működik rendesen (1-re kb. 20 másodperc szünetet tart a 256 kB-os blokkok között). Érdemes még mindkét esetben az *addbuffers* paranccsal a lemez buffer méretét növelni (de csak visszatöltéskor!).

A rendszer megbízhatóságáról még nem szóltunk, érdemes jó minőségű kazettát és jó állapotú videot használni (nem csak azért, hogy ne gyűrje be a szalagot). Mi főleg TDK HQ 180/195 kazettát használunk, de más típusok is jók. A rendszer elbírja a 4 fejes videok LP üzemmódját is, csak merjük használni (mi nem használjuk). A visszaállítással kapcsolatban zavaró, hogy nem állítja vissza a file-ok eredeti dátumát, hanem mindegyik file-nak az aktuális időpont lesz a létrehozási dátuma.

Legutóbbi értesüléseink szerint megjelent a VBS PC-s verziója, de pontosabb információink még nincsenek.

(JOCO)

AMIGA DOS Release 2 compatible

A Rendszerbarát

Az előző részhez hasonlóan, folytatjuk ismerkedésünket a memóriakezeléssel.

Mivel a union használata nem teljesen megszokott, az *exec/memory.h* include file-ban kapunk két hasznos helyettesítést is:

```
#define me_Reqs    me_Un.meu_Reqs
#define me_Addr    me_Un.meu_Addr
```

Ezek használatával már szinte el is feledkezhetünk arról, hogy egy union-nal dolgozunk... Egyébként a függvény visszatérési értéke sem a szokásos, hiba esetén a 31. bit jelzi a hibát. Sikeres lefoglalás esetén a *MemList* struktúra kezdőcímét kapjuk vissza.

Assembly-ben a dolog teljesen másképp néz ki. A *MemEntry* struktúra helyett mindössze egyetlen címke van, mely a *MemEntry* tömb kezdetét jelöli.

Például, ha a program 5 tartományt szeretne lefoglalni, melyek 2, 4, 8, 16 és 32 byte méretűek, továbbá különféle attribútumokkal rendelkeznek, a következő kóddal lehet megoldani.

```
MemListDecl:
        DS.B   LN_SIZE
            * reserve space for list node
        DC.W   5
            * number of entries
        DC.L   MEMF_CLEAR             * entry #0
        DC.L   2
        DC.L   MEMF_PUBLIC            * entry #1
        DC.L   4
        DC.L   MEMF_CHIP!MEMF_CLEAR * entry #2
        DC.L   8
        DC.L   MEMF_CLEAR             * entry #3
        DC.L   16
        DC.L   MEMF_PUBLIC!MEMF_CLEAR
                                      * entry #4
        DC.L   32

start:
        LEA.L  MemListDecl(PC),A0
        JSR    _LVOAllocEntry(a6)
        BCLR.L #31,D0
        BEQ.S  success

        --- annak a memóriának a típusa, amit
            nem sikerült lefoglalni.
```

(Korábban sikertelen lefoglalás esetén nem adta vissza az össze addig lefoglalt memóriát, ezt a hibát az 1.3-as SetPatch program megjelenésével javították ki.)

Az **AllocEntry()** egy új *MemList*-re mutató pointert ad vissza, azonos méretben mint amit mi adtunk át. Ennek köszönhetően pl. ROM alapú alkalmazásoknál (pl. valamilyen bővítőkártya vezérlő software) a ROM tartalmazhatja *MemList*-re vonatkozó igényeket és a rendszer készíti el a RAM-beli másolatát a listának, mely tartalmazza a lefoglalt területek címeit. A *MemList*-re mutató pointert kell felhasználni a **FreeEntry()** argumentumaként a memóriatartományok felszabadításához.

Mint már említettük, az **AllocEntry()** függvény nem megszokott módon jelzi a függvényhívás sikerességét / sikertelenségét. Ha a visszaadott érték 31. bitje 0, akkor minden *meu_Addr* pozíció érvényes, a megadott feltételeknek megfelelő memória címet tartalmaz.

Ha az **AllocEntry()** függvénynek problémája van az általunk kívánt memóriatartományok lefoglalásával, akkor az új *MemList* helyett, azt a memóriára vonatkozó igényt adja vissza, mely a problémát okozta. A 31. bit értéke 1 lesz, és nem kerül memória lefoglalásra. A listában előbb szereplő igényekhez tartozó, már lefoglalt tartományok is felszabadításra kerülnek. Pl. a chip memóriára vonatkozó, törléssel együtt történő lefoglalás (MEMF_CLEAR | MEMF_CHIP) a 0x80010002 visszatérési értéket eredményezi, a következő okokból: a 31. bit a hibakód, míg a 16. bit a MEMF_CLEAR, az 1. bit MEMF_CHIP jelzésére szolgál.

```
#define ALLOCERROR 0x80000000
struct  MemList *ml;
APTR    data, moredata;

/* Az AllocEntry() hívása után */

if ( ! ((ULONG)ml & ALLOCERROR)))
{
    data     = ml->ml_ME[0].me_Addr;
    moredata = ml->ml_ME[1].me_Addr;
}
else  exit(200);
/* sikertelen volt a lefoglalás */
```

Most következzen az eddig elmodottakat illusztráló C mintaprogram:

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/memory.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#include <proto/exec.h>

#ifdef __SASC
void __regargs __chkabort(void) { }
#else
#ifdef LATTICE
int CXBRK(void)  { return(0); }
void chkabort(void) { }
#endif
#endif
/* A SAS/C, ill. a Lattice C fordítók CTRL-C
kezelésének letiltása */

#define ALLOCERROR 0x80000000

struct MemList *memlist;
/* egy MemList struktúrára mutató pointer */

struct MemBlocks
{
   struct MemList   mn_head;
      /* egy bejegyzés a fejlécben */
   struct MemEntry mn_body[3];
      /* a további bejegyzések */
} memblocks;
/* kissé rendhagyó módon történik az Alloc-
Entry()-nek átadandó MemList struktúra össze-
rakása. Ennek oka, hogy az exec/memory.h inc-
lude-file-ban a MemList struktúra úgy lett
megadva, hogy tartalmaz egy MemEntry struktú-
rát. Az újabb fordítók lehetővé tennék 0
hosszúságú (elemszámú) tömb megadását is a
struktúra végén. Ekkor a kód kissé áttekinthe-
tőbb lenne.
struct MemList {
   struct Node       ml_Node;
   UWORD             ml_NumEntries;
   struct MemEntry   ml_ME[0];
}
Mivel azonban már másképp van megadva a struk-
túra, maradjunk meg az eredeti használata mel-
lett, azonban áthidaló megoldásként egy Mem-
Blocks struktúra alkalmazása szükséges. */

VOID main(VOID)
{
  memblocks.mn_head.ml_NumEntries = 4;
 /* 4! Mivel már a MemList-ben is van 1 */

  memblocks.mn_head.ml_ME[0].me_Reqs
                              = MEMF_CLEAR;
  memblocks.mn_head.ml_ME[0].me_Length
                              = 4000;
/* A korábban már említett okok miatt az első
MemEntry bejegyzést a többitől eltérő módon
kell inicializálni. */
  memblocks.mn_body[0].me_Reqs
                  = MEMF_CHIP | MEMF_CLEAR;
  memblocks.mn_body[0].me_Length = 100000;
  memblocks.mn_body[1].me_Reqs
                 = MEMF_PUBLIC | MEMF_CLEAR;
  memblocks.mn_body[1].me_Length = 200000;
  memblocks.mn_body[2].me_Reqs
                 = MEMF_PUBLIC;
  memblocks.mn_body[2].me_Length = 25000;

/* a további lefoglalni kívánt memóriatartomá-
nyok megadása. A további MemEntry mezők is ha-
sonlóan inicializálhatók. Ha többre van szük-
ségünk, akkor nagyobb MemEntry tömböt kell
deklarálni a program MemBlocks struktúrájában.
*/

  memlist = (struct MemList *)
    AllocEntry((struct MemList *)&memblocks);

  if ((ULONG)memlist & ALLOCERROR)
/* hiba vizsgálat */
  {
     printf("AllocEntry FAILED\n");
     exit(200);
  }

/* Megkaptuk az összes igényelt memóriát. A
FreeEntry() használatával felszabadíthatjuk.
*/

  printf("AllocEntry succeeded - now freeing
all allocated blocks\n");
  FreeEntry(memlist);
}
```

Ha használni szeretnénk az exec által biztosított automatikus erőforrás felszabadítást (clean-up), akkor a *MemList*-et és az **AllocEntry()**-t kell használnunk a dinamikus memóriafoglalásokhoz.

A *Task* struktúrának van egy *tc_MemEntry* nevű lista fejléce. Ezt inicializálható, hogy a lista révén tárolja az **AllocEntry()** hívások *MemList* struktúráit. Az alábbi rövid programrészlet bemutatja a taszk memórialistájának inicializálását.

```
struct Task *tc;
struct MemList *ml;

/* előzőleg már inicializáltuk a taszkra muta-
tó pointert és meghívtuk az AllocEntry() függ-
vényt */

if(!tc->tc_MemEntry)
    NewList(tc->tc_MemEntry);

/* A taszk memórialistájának inicializálása.
Csak egyszer végezhető el! */

AddTail(tc->tc_MemEntry, ml);
```

Sajnos a téma befejező gondolataira nem maradt hely, legközelebb folytatjuk.

(JOCO)

PC ABC

Tömörítés

A múltkori részben elkezdtünk foglalkozni a tömörítőkkel. Most az akkor kimaradt, fontos, egyéb tömörítő-programokat szeretném bemutatni.

Az egyik legkorábban megjelent tömörítő volt az LHA. Az általa létrehozott file-ok kiterjesztése .lzh. Ma már nem sok embert ismerek aki ezzel tömörítené a file-jait, de természetesen rengeteg így tömörített file-t lehet találni. A parancssor alapvetően a következően néz ki:
LHA parancsok <opciók> név

A fontosabb paraméterek az arj-nál használtakkal nagyjából megegyeznek:
A: file-ok betömörítése.
D: file-ok törlése az archív file-ból.
M: file-ok betömörítése és utána letörli az eredetiket.
L: lista az archív file-ban tárolt file-okról.
S: önkicsomagoló file készítése.
E: kitömörítés.
X: kitömörítés alkönyvtárakkal.
T: ellenőrzés.
-R: betömörítésnél az alkönyvtárakat is tömörítse be.
-Z: nem tömörít, csak egy file-ba csomagol.

Mára az egyik legnépszerűbbé vált tömörítő a **RAR**. Ennek több oka van. Bár kissé lassabb a dokumentációja szerint a többi tömörítőnél, de jobban tömörít. Dolgozhatunk vele arj-, zip-, és lha-file-okkal is.
Ezenkívül előnyös, hogy kétféle üzemmódja van: a normál parancssoros üzemmód, ahol minden paramétert nekünk kell beírni, illetve egy kényelmes, teljes képernyős, menü-vezérelt üzemmód. E másodikban a Norton Commander-hez hasonlóan mouse és menük segítségével jelölhetjük ki a betömörítendő file-okat és állíthatjuk be a paramétereket. Ezt a rar.exe sima lefuttatásával érhetjük el. A többi tömörítőhöz hasonlóan a parancssor a következőképpen néz ki:
RAR parancs <opciók> név <file-ok>

A RAR paraméterei is többnyire megegyeznek a korábban leírt tömörítőkével, de itt csak egy parancs lehet. Ha több parancsot akarunk egyszerre használni, akkor azokat a nekik megfelelő opciókkal kell helyettesítsük. Az A, M, D, E, X, V, L, T, S parancsok jelentése megegyezik a korábban már leírtakkal. Új parancsok a következők:
R: ezzel megsérült file-t javíthatunk. A még ép részek a file-ban így olvashatók lesznek.
C: ennek a segítségével megjegyzést fűzhetünk a file-hoz a következő módon: először megírunk egy pl. info nevű szöveg file-t, majd a rar c név =info.txt paranccsal hozzáfűzzük a file-unkhoz. A szöveges file maximum 16 kbyte méretű lehet.
A V paranccsal való megnézéskor tudjuk elolvasni a file-hoz fűzött üzeneteket.
CF: a megjelenő képernyőn megjegyzést írhatunk a file mellé. Ha közben meggondoltuk magunkat, akkor az ESC-pel léphetünk ki. Ha beírtuk a szöveget az F10 lenyomásával jelezhetjük, hogy befejeztük.
K: evvel a paranccsal levédhetjük a file-t mindennemű változtatás ellen. A fontosabb opciók pedig a következők:
-?: help.
-V*méret*: természetesen ezzel készíthetünk megadott méretű file-okat. A méretet ezer byte-ban kell megadni! (Pl. rar a -v1100) Az első file kiterjesztése .rar lesz., a többié pedig r00, r01,...
-VS*méret*: ekkor megadott méretű önkicsomagoló file-okat készít a program.
-P*kód*: ennek használatakor levédhetjük file-unkat egy kóddal.
-M0 -M5: ezzel állíthatjuk be a tömörítés erősségét; 0-nál a leggyengébb, 5-ösnél a legerősebb.
-R: betömörítéskor ezt az opociót használva az alkönyvtárakat is betömöríti.
-sfx :önkicsomagoló file-t készít a program.

A másik viszonylag új és terjedőben levő tömörítő az **Ultra Compressor**. Ez tudomásom szerint az UC2 Revízió 2-nél tart. Az Ad Infinitum Programs (AIP-NL) készíti. Az általa készített file-ok kiterjesztése .uc2. A parancsok nagy része itt is megfelel a standardnek, ezek a: A, D, E, L, V, T.
Az újdonságok:
P (protect) és U (unprotect): a P paranccsal sérülések ellen védetté tehető a tömörített file. Ez 1 % körüli méretnövekedés árán végezhető el. Az U paranccsal ez a védelem szüntethető meg.
C : Ezzel a paranccsal meglévő beARJolt és zippelt file-jainkat konvertálhatjuk át uc2 formátumba.

A fontosabb uc2 opciók a következők:
-S :alkönyvtárakat is tömörítse a program.
-TF (fast) -TN (normal) -TT (tight): a tömörítés mértéke kicsi, normál vagy erős legyen
-TST: Szuper erős (és lassú) tömörítés.
-F: force mód: azokra a kérdésekre amikre lehet, igennel válaszol a program, nem kérdez meg mindent tőlünk. Ezek a dolgok: file-ok felülírása, szükséges könyvtárak létrehozása, rejtett és rendszer file-ok kezelése, javítás, melyekkel kapcsolatban ekkor nem kéri a gép beleegyezésünket.
!file-ok: a megfelelő file-kat kihagyja a program.

Néhány példa:
Kitömörítés alkönyvtárakkal:
uc es nev.uc2
Betömörítés alkönyvtárakkal:
uc a -S nev
A txt kiterjesztésű file-ok kivételével az összes file betömörítése:
uc a nev !.txt.*
Arj file uc2 formátumra konvertálása:
uc c nev.arj

Végül az utolsó fontos dolog: ha a programot az -! paraméterrel futtatjuk, akkor tudjuk bekonfigurálni. Ha pedig a -? paraméterrel indítjuk, akkor a help menübe kerülünk.

Én nagyjából ennyit gondoltam érdemesnek elmondani a tömörítőkről.

Charlie

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Eladó egy Sound Galaxy NX Pro 16 hangkártya: 10.000 (tízezer) Ft, és a Castles 2 (CD-ROM) játék, eredeti gyári: 4000Ft!
Érdeklődés 17óra után a 186-24-09 telefonszámon.

C64, floppy drive, színes monitor, rengeteg lemezzel 20.000 Ft-ért.
Tel.: 164-4568 - este

Vennék A1200-ast winchester nelkül, esetleg 2 MB FAST RAM-mal.
Molnár Gábor
7140 Bátaszék, Park sétány 6.

3.5/DD USA Polaroid DataRescue mágneslemezek 590,- Ft/doboz áron eladók!
Folk Péter
Tel.: (06-1) 135-1289
Levélben: 1399 Budapest, Pf. 701/55

Eredeti PC CD-k eladók: Dark Forces, Lost Eden, Stonekeep, Flight Unlimited, Kyrandia 3, LBA, Cyberia, Rebel Assault, King's Quest VII stb.
Sándor Attila
Tel.: 217-8812
1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6

ParNet, illetve AT-buszos (2.5 -> 3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD controller eladó.
Vámos László
Tel.: 184-97-43

Amiga 4000/030-ast vennék.
Molnár Sándor
294-55-14

Amigához 3.5-ös külső HD-s drive-ot vennék. Csak gyári érdekel.
Léderer György
1212 Budapest, Dunadűlő u. 3/b, I.
Tel.: 276-16-38

Vennék OLIVETTI DM 600-s, 24 tűs nyomtatóhoz használt nyomtatófejet (hibásat is), vagy üzemképtelen nyomtatót. Ugyanitt eladó AMIGA-hoz 9 tűs nyomtató 8.000Ft.
Lázár Miklós
Tel.: (52)-372-238

Számítógép - IBM PC, Amiga, C64 - javítás.
Tel.: (06) 20 348-246
Üz.rögz.: 175-10-24, 11-20 óráig.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44.000 Ft.
Tel.: (66) 361-795

Vennék Amigához mátrixnyomtatót (Epson FX, RX, MPS 1250) max. 17000Ft-ért.
Tel.: (74) 317-357

AMIGA 1200-ok jelentkezését várom programcsere céljából.
Cím: Tolnai Attila
2600 Vác, Tölgyfa u. 10, I/1.

Hibás GameBoy alkatrésznek eladó.
Ár: kb. 3.500 Ft.
Érd.: Ifj. Szabó Barnabás
4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27.

Original Polaroid QIC-80-as 80 MB-os streamer kazetták eladók.
Ar: 890 Ft/db.
Tel.: (99)-332-623

A Csokonai Művelődési Ház értesíti a számítógéprajongókat, hogy minden szombaton **számítógépes börzét** tart 10 és 14 óra között

Programcsere különböző számítógép típusokra

Csokonai Művelődési Ház
1155 Budapest, Eötvös u. 64/66.
Tel.: 169-0495, 189-2240

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

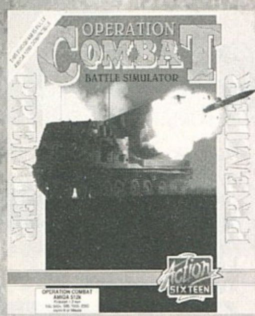
Feladó:

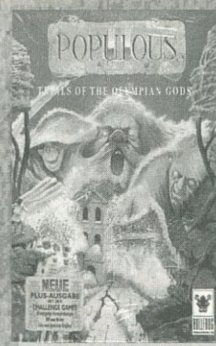
Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

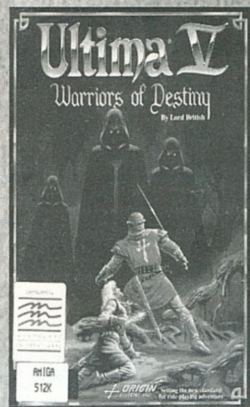
Feladó:

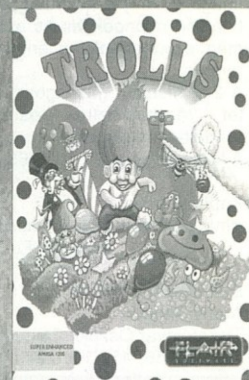

Knightmare


Operation Combat


Populous II


R-Type II


Ultima V


Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

Megrendelőlap

- [ ] GURU 1993/9-10
- [ ] PC GURU 93/1
- [ ] PC GURU 93/2
- [ ] PC GURU 94/1
- [ ] PC GURU 94/2
- [ ] PC GURU 94/3
- [ ] PC GURU 94/4
- [ ] PC GURU 94/5
- [ ] PC GURU 94/6
- [ ] PC GURU 94/7
- [ ] GURU 94/8
- [ ] GURU 94/11
- [ ] GURU 94/12

....db * 198 Ft =
.... Ft

- [ ] GURU 1992/1
- [ ] GURU 1992/2
- [ ] GURU 1992/3
- [ ] GURU 1992/4
- [ ] GURU 1992/5
- [ ] GURU 1993/1
- [ ] GURU 1993/2

....db * 165 Ft =
.... Ft

- [ ] GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft =
.... Ft

- [ ] GURU 1995/1
- [ ] GURU 1995/2
- [ ] PC GURU 1995/3
- [ ] PC GURU 1995/4

....db * 248 Ft =
.... Ft

- [ ] GURU 1993/3
- [ ] GURU 1993/4
- [ ] GURU 1993/5
- [ ] GURU 1993/6
- [ ] GURU 1993/7
- [ ] GURU 1993/8
- [ ] GURU 1993/11
- [ ] GURU 1993/12
- [ ] GURU 1994/1
- [ ] GURU 1994/2
- [ ] GURU 1994/3
- [ ] GURU 1994/4
- [ ] GURU 1994/5
- [ ] GURU 1994/6
- [ ] GURU 1994/7
- [ ] Joypad 94/1
- [ ] Joypad 94/2
- [ ] Joypad 94/3
- [ ] Joypad 95/1

....db * 179 Ft =
.... Ft

- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen:
.... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- [ ] 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- [ ] 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- [ ] 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- [ ] 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- [ ] 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- [ ] 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

IGEEEN! Megrendelem a
GURU
kiadásában megjelenő
CD GURU
Multimédia magazin **95/2**-es számát.

- [ ] Befizetési csekket kérek.
- [ ] Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- [ ] 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

PD ZÓNA

unRAR 1.00e
RAR file-ok Amigán is

Egyre újabb és újabb tömörítő programok jelennek meg a különböző gépekre. Azonban szélesebb körű alkalmazásuknak gyakran az szab határt, hogy a tömörített file-ok nem vihetők át más típusú gépekre. Sokszor rendelkezésre áll a kicsomagoló algoritmus magas szintű nyelven írt változata, hogy bármely platformon lefordítható legyen, bár a sebessége sokszor lényegesen lassabb lesz mint az assembly-ben írt, rendszerre optimalizált változaté lenne.

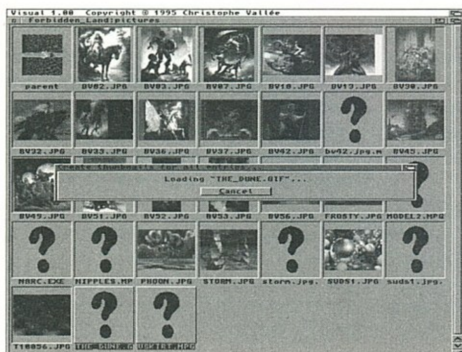
Az unRAR Amigás változatának segítségével kibonthatók az új formátumú (>=1.50 verziószámú változattal létrehozott) archív file-ok is. A sebesség nem túl gyors és egyes esetekben CRC hibásnak mond file-okat, noha az PC-n gond nélkül kicsomagolható.

A program freeware, a forráskóddal együtt kerül terjesztésre.

Visual 1.00
Képkatalogizálás

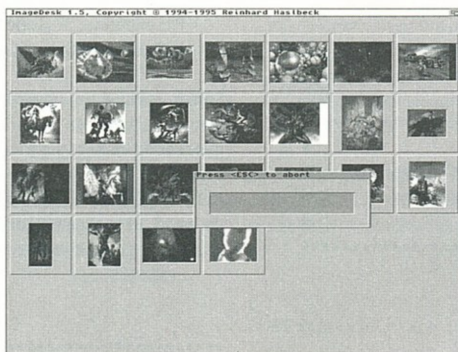
A képgyűjtemények katalogizálására szolgál a Visual 1.00 nevet viselő program. E program nem index képeket hoz létre, hanem minden képhez külön egy ún. thumbnail képet. Ezek kisfelbontású, fix palettás HAM8 képek. E képek a továbbiakban gyorsan megtekinthetők magával a programmal, ill. a kis képre történő dupla kattintással, lehetőség van teljes kép megtekintésére is - beállítható képnéző programon keresztül.

A program a kis képek létrehozására az ImageFX-et használja (ARexx interface-en keresztül), így az AGA chip készleten e programra is szükség van (meg kb. 6 MB RAM sem árt). A kis képek mérete 5 és 7 kB között van, ami nagyobb gyűjtemények esetén esetleg kedvezőtlen lehet.



ImageDesk 1.5
Képkatalogizálás másképp

Visual-lal ellentétben ez a program a létrehozott kis képeket ún. katalógus file-okban tárolja. A helykímélés érdekében a katalógus file-okat lehetőség van XPK-n keresztül tömörítve is menteni. Itt is lehetőség van dupla kattintással a képek teljes méretben történő megnézésére, érdekes módon a jpeg képeket gyorsabban kezeli, mint a GIF képeket (legalábbis 256 színben és ablakban). Minden képtípushoz megadható a képnéző program, ha nem lenne megfelelő a beépített.



A program Shareware, regisztrációs díja 30 DM. A nem regisztrált változat komoly korlátozásokat tartalmaz: pl. a katalógusból betölthető képek száma kevesebb mint a kimenthető, állandó shareware requester stb. A program működéséhez OS3.0, ill. 256 színű képernyőmódot támogató hardware (nemcsak AGA lehet) szükséges.

PC2Am V2.2
Soros hálózat

A közismert TwinExpress-re épülő TwinOpus után, most megjelent egy újabb megoldás az Amiga és PC közötti kényelmes kapcsolatteremtésre. A PC - Amiga Transferer V2.2 nevű program segítségével filesystem alatt láthatjuk a soros porton csatlakoztatott PC hard diskjeit, CD-ROM-ját, floppy drive-jait stb. Ehhez mindössze az alapértelmezésben PC: nevű logikai egység mount-olására van szükség (a szükséges handler L:-be másolása után), ill. a PC-s programok PC-n történő elindítására. A PC-s oldal programja két változatban áll a rendelkezésre: az egyik elindítás után rezidenssé válik (és nem lehet belőle kilépni), a másikból ki lehet lépni (viszont használatakor nem lehet másra használni a PC-t).

A támogatott sebességtartomány 1200 és 115.200 baud között van. Próbálkozásaink során Windows for Workgroups használatával sikerült elérni, hogy nemcsak a lokális, hanem a hálózati meghajtók is látszottak az Amiga oldalról. A használat során zavaró volt, hogy minden meghajtóra 18 MB szabad helyet jelzett (igaz említi a dokumentáció is, hogy ez a rész még nincs megírva). Lehetőség van különféle Amigás multi I/O kártyák használatára, sőt paraméterezhető az is, hogy villogjon-e a power-led az átvitel indikálása céljából.

A program szabadon terjeszthető, használatához OS2.0+-t igényel.

AssignWedge 1.5
Egy segítő requester

Sok Amigás program hivatkozik logikai egység névre (vagy assign-ra), hogy egyszerűen megtalálja a programhoz tartozó további file-okat. Ha az installálás során valamilyen ok miatt nem módosítja a User-Startup-ot, vagy éppen nincs lehetőség az újraindítására, akkor az AssignWedge segítségével könnyen megoldható a szükséges assign-ok létrehozása.

A program használatával nem csak a szokásos "Please insert volume xxx in any drive - Retry/Cancel" requester jelenik meg, hanem a választási lehetőségek kibővülnek. A Retry és a Cancel mellett választható még: Assign (egy file-requester segítségével választható ki a assignolni kívánt directory), Mount (a mount parancs segítségével próbálja a kért egységet mount-olni), Deny (a kérés elutasítása - többé nem jelenik az elutasított egység elérésére vonatkozó kérés).

A program működéséhez OS2.0+ szükséges, a teljes C forráskóddal együtt kerül terjesztésre.

(JOCO)

```
(*
Az előző számban leírtam egy hiba-
javító kódolási módszert, és meg-
ígértem, hogy a mostani számban
egy példa forráskódot írok le.
Most az áttekinthetőség és az ért-
hetőség kedvéért felkommentezem a
listát. Mivel az eddigi részekről
nem sok visszajelzést kaptam az
átlagolvasóktól, ezért az ismerő-
seim tanácsai szerint módosítok az
anyagok stílusán. Ha valaki vala-
mit nem ért meg, akkor írjon leve-
let a GURU címére, de írja rá a
borítékra, hogy PROGRAMOZÁSTECHNI-
KA és így biztos eljut előbb-utóbb
hozzám a kérdés. Bár itt inkább az
utóbbra tippelnék, mert elég rit-
kán megyek be a szerkesztőségbe.
Ennek eredményeképpen kb. 3
számmal később kapsz választ a
kérdésre.(1. ami épp megjelenés
előtt áll; 2. amit épp készülök
leadni; 3. amiben már elvben tudok
válaszolni a kérdésedre.) Ha a
kérdésed nem közérdekű, akkor le-
vélben válaszolok, ami természete-
sen jóval rövidebb időt vesz
igénybe.
Olyan kérésekkel, hogy küldjem el
az eredeti forráskódot, mert a kis
betűk miatt nem lehet begépelni,
szintén levélben zavarjatok, de a
leveletek mellé mellékeljetek va-
lamiféle adathordozót (itt konkré-
tan 3½", ill. 5¼"-es lemezekre
gondolok), mert annak hiányában
nem áll módomban kéréseteket tel-
jesíteni. (Természetesen felbé-
lyegzett válaszboríték is szüksé-
ges.) Ha nincs kedvetek ehhez, ak-
kor beszéljétek rá Beart, hogy te-
gye rá őket a következő CD GURU-ra
[Akkor kapok a tiszteletpéldányt,
és így már mindjárt sokkal jobb].
Na a sok duma miatt lehet, hogy 2
részes lesz a programlista, de nem
baj, legalább ugyanannyi munkával
nem egy, hanem két cikket tudok
megírni. (A forráskód mérete alap-
ján még az is lehet, hogy 3 rész-
ben kell majd lehozni.)
Na,lássuk a programlista 1. ré-
szét.

{A kommenteket nem kell begépelni,
azok nélkül is működik, az azért
van, mert így HÚÚÚÚ de ba'omi júl
né ki!}
*)

{
******************************
*                            *
* Példaprogram a Hibajavító  *
*       kódolásokhoz         *
*                            *
******************************
}

{
Most nincs szétszedve 600 UNIT-ra
hanem egy nagyobb darabban van.
Akinek van kedve az szétszedi ma-
gának. Ha akarod minden eljárást
külön UNIT-ba tehetsz, sőt a vál-
tozók is külön UNIT-ot kaphat-
nak... Úgy többnek néz ki. [Ha
szétszedném, akkor még ennyi sem
férne a 2 oldalra.]
}

{
******************************
*                            *
*   FORDÍTÁSI OPCIÓK         *
*      BEÁLLÍTÁSA            *
*                            *
******************************
}

{$A+,B-,D-,E-,F-,G+,I+,L-}
{$N-,O-,P-,Q-,R-,S-,T-,V+,X+}
{$M 16384,0,655360}

{
******************************
*                            *
*     PROGRAM FEJLÉC         *
*                            *
******************************
}

Program CRC_0001;

{
******************************
*                            *
* STANDARD UNITOKRA VALÓ     *
*      HIVATKOZÁSOK          *
*                            *
******************************
}

Uses DOS,CRT;

{
Nézd meg egy Turbo Pascal könyvben
a leírásukat, ismertetésükkel na-
gyon elkalandoznánk a sorozat té-
májától.
}

{
******************************
*                            *
*  KONSTANSOK DEFINIÁLÁSA    *
*                            *
******************************
}

Const RecSize=16;
      {16×16-os tömböket fogunk
      használni}
      FRecSize=1;
      {A fileokat 1 byte-os egysé-
      genként kezeljük}
      Version='1.0 GURU';
      Name='VGSoft ECC ';
      HeadID='GURU0';
      InternalID='001GURUECC00-';
      {A programverzió azonosító-
      adatai}

{
******************************
*                            *
*   TÍPUSOK DEFINIÁLÁSA      *
*                            *
******************************
}

Type TFileData=Array
  [1..RecSize+1,1..RecSize+1]
  Of Byte;
  {A File Bytejai+a hibajavító
  kódok.}
      TFileHeader=Record
        ID:String[5];
        Name:String[13];
        Date:Longint;
        Attr:Word;
      End;
  {Filefejléc a file adataival}

{
******************************
*                            *
*   GLOBÁLIS VÁLTOZÓK        *
*     DEFINIÁLÁSA            *
*                            *
******************************
}

Var CurCoding:TFileData;
    FileHeader:TFileHeader;
    InFile,OutFile:File;
{
Sokan kérték az ismerőseim közül,
hogy a cikkekben használjam a
gyorsabb, nem tipizált file-okat a
tipizált file-ok helyett. Itt a
File megfelel a File of Byte-nek,
de majd BlockRead/BlockWrite eljá-
rásokkal fogjuk kezelni.
}

{
******************************
*                            *
* ELJÁRÁSOK ÉS FÜGGVÉNYEK    *
*      DEFINIÁLÁSA           *
*                            *
******************************
}

{
Az eljárásokat azért definiálom
itt előre FORWARD eljárásként,
hogy később bármelyik eljárás bár-
melyik másik eljárást használhas-
sa. Az eljárásfejeket azért egy az
egyben ismétlem meg az eljárások
kódjánál, hogy a program áttekint-
hetőbb legyen.
}

Procedure Start;Forward;

{
A program indulásakor elvégzendő
képernyőműveleteket hajtja végre.
}

Procedure CheckParameters
                  ;Forward;

{Ellenőrzi a parancssori paraméte-
rek helyességét}

Procedure FindFile(Name:String;
                   Var F:File)
                   ;Forward;

{A paraméterben megadott file-t
megkeresi, és annak adatai alapján
kitölti a fejlécet}

Procedure WriteHeader(
                   Var F:File)
                   ;Forward;

{A Célfile-ba írja a fejlécet kó-
dolásnál. Dekódolásnál természete-
sen nincs rá semmi szükség.}

Procedure CheckHeader(
                   Var F:File)
                   ;Forward;

{A forrásfile-ban levő fejlécet
beolvassa és ellenőrzi. Természe-
tesen csak dekódolásnál fogjuk
használni ezt az eljárást. Persze,
ha majd egy későbbi változatban
lesz ellenőrzés, akkor az is fogja
ezt használni.
}

Procedure EncodeFile(
                   Var F,F1:File)
                   ;Forward;

{Ez az eljárás végzi majd a kódo-
lást magát. Itt rövid ismertető-
ként megismételhetnénk a múltkori
számban megjelent cikket. Ok. Azt
azért nem célszerű megtenni. Akkor
hát röviden a lényeg:
A byte-okat egy mátrixban (2 di-
menziós tömbben) tároljuk és a so-
rokat és az oszlopokat össze
XORoljuk és mit kapunk? Hát némi
javítókódot. Ezt persze gyorsan(?)
felírjuk és máris kész egy blokk,
ugyanezt megcsináljuk a maradék-
kal. A dolog elégé egyszerű.
}

Procedure DecodeFile(
                   Var F,F1:File)
                   ;Forward;

{Ismét a múltkori számból lehet
kiszedni a részletes leírást. Ez a
rész viszont az ellenőrzést és a
javítást végzi majd el. Itt is meg
lehet kérdőjelezni a gyorsaságot.
De hát az úgy nem megy, hogy
gyors, érthető és pascal nyelvű
legyen egy program, C-ben meg nem
akarok cikket írni, mert sokan nem
értenék, az egyéb nyelvek fordítói
pedig sok gépfüggő dolgot is tar-
talmaznak, és szegény Amigások nem
sokra mennének egy csak PC-n futó
kóddal.
}

{
******************************
*                            *
```

```
*  ELJÁRÁSOK ÉS FÜGGVÉNYEK  *
*                           *
*****************************
}

Procedure Start;

{
A program indulásakor elvégzendő
képernyőműveleteket hajtja végre.
Erre csak azért van szükség, hogy
legyen ilyen is a programban,
semmi komoly célt nem szolgál. Ha
akarod hagyd ki, vagy cseréld
ki bármi másra. Ha kiirtod akkor
a deklarációját is irtsd ki.
}

Begin

  TextBackGround(1);
  TextColor(14);
  ClrScr;
  Writeln(Name,Version);

End; {Proc. Start}

Procedure CheckParameters;

{
Ellenőrzi a parancssori paraméte-
rek helyességét, ha nem megfele-
lőek, akkor kiíratja a helpet, ha
viszont megfelelőek, akkor kivá-
lasztja, hogy milyen file-lal mit
kell csinálni.
}

  Procedure Help;

    {Kiírja a használati utasí-
    tást. Erre megint nem sok
    szükség van. Ehhez a Huffman
    tömörítővel ellentétben nem
    kell külön help file. Itt a
    4 hasábos tördelés miatt a
    sorokat elég csúnyán darabol-
    ni kellett, és ez kicsit ne-
    hezen emészthetővé teszi a
    dolgot, de ez nem rajtam mú-
    lik.}

  Begin

    Writeln('A Program hasznä',
    'lata:');
    Writeln;
    Writeln('Kódolás:');
    Writeln('ECC E Eredeti',
    ' Kódolt');
    Writeln;
    Writeln('Visszaállítás');
    Writeln('Kódolás:');
    Writeln('ECC D Kódolt');
    Writeln;
    Writeln('Ahol az Eredeti',
    ' mindig a javító kód né',
    'lküli, míg a kódolt min',
    'dig a javítókóddal ellá',
    'tott filet jelenti.');
    Writeln('A program az er',
    'edeti filenevet eltárol',
    'ja.');
    Halt(1); {Exit Program}

  End; {Proc. Help}

{*** LOKÁLIS VÁLTOZÓK ***}

Var Param1:String;

{*** ELJÁRÁS ***}

Begin

  Param1:=ParamStr(1);
  If ParamCount<2 Then Help;
    {Ha nincs elég paraméter, ak-
    kor kiírja a Helpet és ki-
    lép.}
  If (UpCase(Param1[1])<>'D') And
     (Upcase(Param1[1])<>'E')
                            Then
                        Help;
    {Ha nem megfelelő az első
    paraméter, akkor kiírja a
    helpet és kilép.}
  FindFile(Paramstr(2),InFile);
  {Megkeressük a forrásfile-t és
  kitöltetjük a fejlécadatokat.}
  Assign(OutFile,ParamStr(3));
  {Kijelöljük a célfile-t}
  If UpCase(Param1[1])<>'E' Then
     Decodefile(InFile,OutFile)
    Else
     Encodefile(InFile,OutFile);
   {Eldönti hogy kódolás vagy
   dekódolás következik.}

End; {Proc. CheckParameters}

Procedure FindFile(Name:String;
                   Var F:File);

{
A paraméterben megadott file-t
megkeresi, és annak adatai alap-
ján kitölti a fejlécet
}

{*** LOKÁLIS VÁLTOZÓK ***}

Var S:SearchRec;
    Fname:String;

{*** ELJÁRÁS ***}

Begin

  FindFirst(Name,AnyFile,S);
  {Megkeresi a megadott filet}
  FName:=FExpand(S.Name);
  {A filenevet teljes elérési
  úttá alakítjuk}
  Writeln('Feldolgozás alatt :',
                   FName);
  {Kiírjuk a filenevet. Igen
  ismét egy elhagyható sor.}
  Writeln('Mérete :',S.Size,
                ' Byte');
  {A méretet is kiírjuk}
  Assign(InFile,FName);
  {Hozzárendeljük a bemeneti
  file-azonosítót a file-hoz.
  Vagy fordítva?}
  {$I-}
  {Nem akarjuk a pascal szabvá-
  nyos hibaüzeneteit olvasgatni,
  majd mi lekezeljük a hibát.}
  Reset(Infile,1);
  {Megpróbáljuk megnyitni a fi-
  le-t. Ha létezik, akkor sike-
  rül, ha nem, akkor a Pascal be-
  állítja az IoResult nevű válto-
  zót. Mi majd innen tudjuk meg,
  hogy a file létezik-e.}
  If IoResult<>0 Then
    Begin

      Writeln('HIBA!!!');
      Writeln('A FILE NEM NYIT',
        'HATÓ MEG!');
      Halt(2);
      {Ha nem létezik, akkor a
      t. felhasználó kap egy
      extra-bónusz hibaüzenetet,
      a program meg kilép.
      NEM-NEM-NEM a liftből lép
      ki, hanem egyszerűen csak
      kilép}

    End;
  Close(InFile);
  {Lezárjuk a filet.}
  {$I+}
  FileHeader.Name:=S.Name;
  FileHeader.Date:=S.Time;
  FileHeader.Attr:=S.Attr;
  FileHeader.ID:=HeadID;
  {Beállítjuk a fejlécadatokat}

End;  {Proc. FindFile}

Procedure WriteHeader(
                Var F:File);

{
A célfile-ba írja a fejlécet kódo-
lásnál. Dekódolásnál természetesen
nincs rá semmi szükség.
}

Begin

  Rewrite(F,FRecSize);
  {Megnyitjuk a filet írásra, ez
  biztos, hogy sikerül. Ha nem ak-
  kor valami nagy baj van. A file
  mindenképpen üres lesz. Ja és
  beállítjuk a bufferméretet.
  }
  BlockWrite(F,FileHeader,
    SizeOf(TFileHeader));
  {Felírjuk magát a fejlécet a fi-
  le-ba.}

End;  {Proc. WriteHeader}

Procedure CheckHeader(
                Var F:File);

{
A forrásfile-ban levő fejlécet be-
olvassa és ellenőrzi. Természete-
sen csak dekódolásnál fogjuk hasz-
nálni ezt az eljárást. Persze, ha
majd egy későbbi változatban lesz
ellenőrzés, akkor az is fogja ezt
használni.
}

{LOKÁLIS VÁLTOZÓ}

Var C:Integer;

{ELJÁRÁS}

Begin

  Reset(F,FRecSize);
  {Már ellenőriztük ezt a file-t,
  és így nagy a valószínűsége,
  hogy ezt sikerrel meg tudjuk
  nyitni. És ismét beállítjuk a
  rekordméretet.}
  BlockRead(F,FileHeader,
    SizeOf(TFileHeader));
  {Beolvassuk a filefejlécet a
  file-ból. Ez viszont már lehet
  probléma. (Mondjuk egy-egy
  byte-os file-ból akarunk olvas-
  gatni.)
  }
  If FileHeader.ID<>HeadID Then
    Begin

      Writeln('HIBA!!!');
      Writeln('-> HIBÁS FILE <-');
      Halt(3);

    End;
  {Ha hibás a file-fejléc, akkor
  nem tudunk mit csinálni, ugyanis
  ez azt is jelenti, hogy az ere-
  deti file nevét is elfelejtet-
  tük. És mellé még azt sem tudjuk
  eldönteni, hogy a file-ban van-e
  ellenőrzőkód.}
  Assign(OutFile,FileHeader.Name);
  {A filet hozzárendeljük a kime-
  neti file azonosítójához.}
  ReWrite(F,FRecSize);
  {Megnyitjuk írásra. Ha már volt,
  akkor felülírjuk. Ha akarunk ez
  elé berakhatunk egy ellenőrzést.
  És ha már létezik a file, akkor
  rá lehet kérdezni. Ez a rész egy
  pár sor, ha kell majd leírom,
  hogy hogyan is kell csinálni.}
  SetFTime(F,FileHeader.Date);
  {Beállítjuk a file-dátumot és
  időt. Így a visszaállított file
  teljesen meg fog egyezni az ere-
  deti file-lal}
  SetFAttr(F,FileHeader.Attr);
  {Beállítjuk a file attribútuma-
  it. A többit lásd az előző sor-
  nál.}

End;  {Proc. CheckHeader}

(*
Azt hiszem, hogy a két oldal meg-
telt. A következő számban folyat-
juk. a kódolást és a dekódolást
végző eljárásokkal.
*)
```

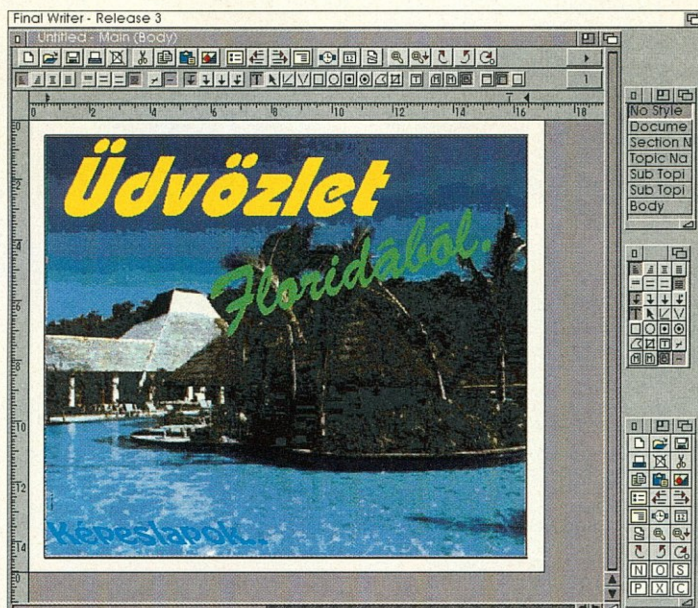
Varju Gergely

Final Writer 3.0

SoftWood INC. hírnevét már jó pár éve megalapozta Amigás körökben olyan programokkal, mint a Final Copy II, Pen Pal, Proper Grammar II, és legutóbbi két termékükkel a Final Data, és a Final Writer V3.0-val. Most ez utóbbi szövegszerkesztővel ismerkedünk meg, amit tipikusan otthoni DTP-s munkákra ajánlanak.

A már megszokott, editor alapszolgáltatásokon kívül (copy, paste, cut, find, font stb.) igen sokrétű tördelési, dokument-szerkesztési funkciókat építettek be a programba. Igen kellemes benyomást nyújtott a FW Preferences menüje, ahol minden(!) lényeges opció, paraméter beállítható, ezért érdemes igen behatóan tanulmányozni. Hardver igénye min. OS2.0, 2 MB RAM, 12 MB HD, de igen kedveli (elvárja) a testesebb konfigurációt (6 MB RAM, AGA).

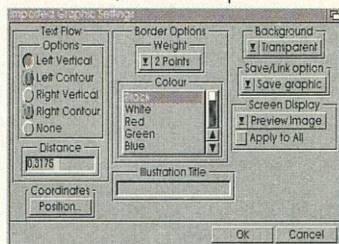
Kezdésként egyből érdemes meghatározni a lap (lapok) méretét (Layout/ Page), a margó szélességét stb. Újabb oldalakat az Insert Page-vel szúrhatunk be, illetve text "befolyásnál" automatikusan létre is hozza a program. Ha már a befolyatásnál tartunk érdemes megemlíteni, hogy ezt milyen módon is érhetjük el. A programban ASCII, TXT, adat importálása nem lehetséges, csak egy már kimásolt (copy) állományt lehet a Paste utasítással behelyezni a kívánt oldalra. Sűrűbben használt szövegrészeket érdemes a Save As Clip-pel kimenteni, így ezek bármikor beszúrhatóak a kijelölt helyre (User / Text Clip). Persze nemcsak szövegekre, hanem különféle karakterkészletre, sőt képekre is szükség lehet munkánk során. Karakterkészletből soha sem elég, így a programhoz melléket készletet hamar megunja a felhasználó. Szerencsére lehetőségünk van a Type 1 fontok (PFB) korrekt betöltésére, a támogatott képformátumok pedig az IFF, illetve EPSF. Import adatokat saját library-ken keresztül képes fogadni, ilyenek a Pen Pal, WordPrefect V3.0, ProWrite.



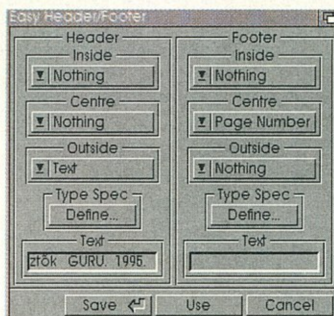
Main - főoldalak
Title Page - címoldal
Preface - előszó
Outline - vázlat a fejezetekről
Contents - tartalom
Illustrations - illusztrációk tartalma
Endnotes - utószó
Bibliography - bibliográfia
Index - név szerinti tárgymutató

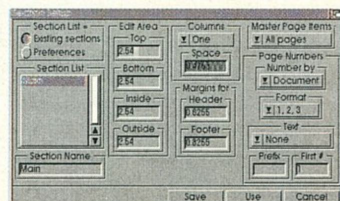
Section

A Final Writer a dokumentumot ún. Section oldalakra, magyarul fejezetekre bontja, a három fő section a Main, Title Page és a Preface, további speciális fejezetek a Table of Contents, Index, Outline, Illustrations, Endnotes, és a Bibliography. Mint nevük is mutatja, a legtöbb fejezetet kifejezetten speciális célokra lehet használni, kivéve a Main-t, ahol a tényleges szerkesztés folyik. Oldalszámuk nincs korlátozva, viszont egyszerre csak egy darab létezhet belőlük, itt is kivétel a Main.

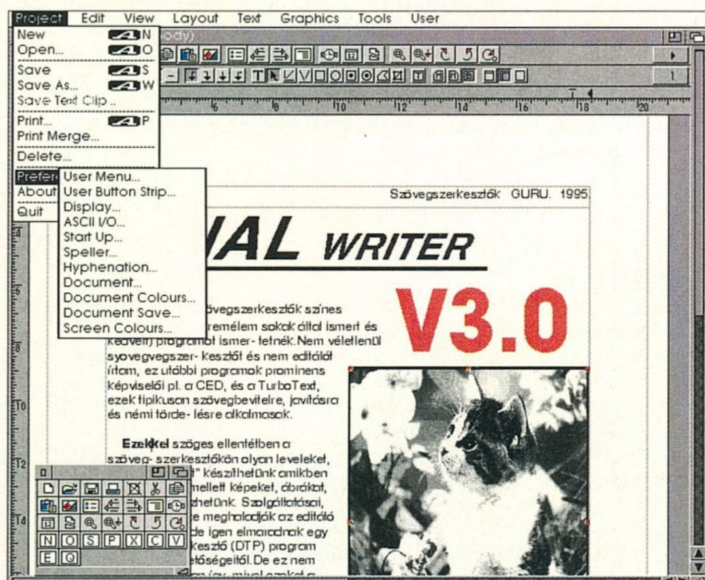


A fejezetek alapbeállításait a Layout / Section menüben érhetjük el, ilyenek pl. az oszlopok száma, fejléc és lábléc mérete stb., e tulajdonságokat öröklik a további oldalak (fejezeten belül). Stílusukat a Definie Stylelel határozhatjuk meg (Fonts, Tab, Line Spacing stb.). Vigyázat, ezeket is átveszi a többi, fejezeten belüli oldal! Joggal felmerülhet tehát az a kérdés, vajon hogyan lehet más stílusú, formátumú (pl. más hasábú) oldalakat létrehozni. Fejezeteken belül sajnos nem lehetséges, de létrehozhatunk további, általunk specifikált fejezeteket, csak Main Section-t, a New Section / Main-nal. Lehetőleg más névvel lássuk el (pl. Fejezet2), így sokkal áttekinthetőbb a dokumentum arról nem is szólva, hogy az egyes fejezetek közti eligazodást és a lapozást is megkönnyíti. Lapozást az Edit / Goto / Section-nal tudjuk végrehajtani. Sectionok közt NEM lehet átfolyatni a szöveget, erre feltétlenül legyünk tekintettel. Ha meggondoltuk magunkat és nem kell egy fejezet, akkor visszavonásukat, törlésüket a Layout / Remove Section menüvel tehetjük meg. Mindezek persze nem igazán érdekesek ha csak egyoldalas vagy egy formátumú a dokumentumunk (pl. levél). Igen jól hasznosítható sectionok az Index és a Table of Contens. Előbbivel tárgymutatót hozhatunk létre, így egy-egy keresett szót könnyen megtalálhat majd az olvasó. Az Index oldalt a dokumentum végére fűzi a program. Készítése pedig igen egyszerű. Először is jelöljük ki az Indexálni kívánt szót, majd a Tools / Index / Insert Words segítségével aktuálissá is tettük. A szavakat ABC sorrendben, fejezet és oldal számmal ellátva láthatjuk ha most Index Create-t használjuk. Másik fontos rész a tartalom jegyzék. Létrehozását úgy kezdjük, hogy ha a kurzort a kívánt mondatba, szóba mozgatjuk, a kijelölés Enter-ig (!) történik. Ezek után beállítjuk a kijelölt rész stílusát Apply Style / Section Name-re. Miután meg volt a Section Name beál-





lítása, generáljunk egy tartalomjegyzéket (Tools / Table of Contents), ez többször is elvégezhető mivel csak egy tartalomjegyzék készül.

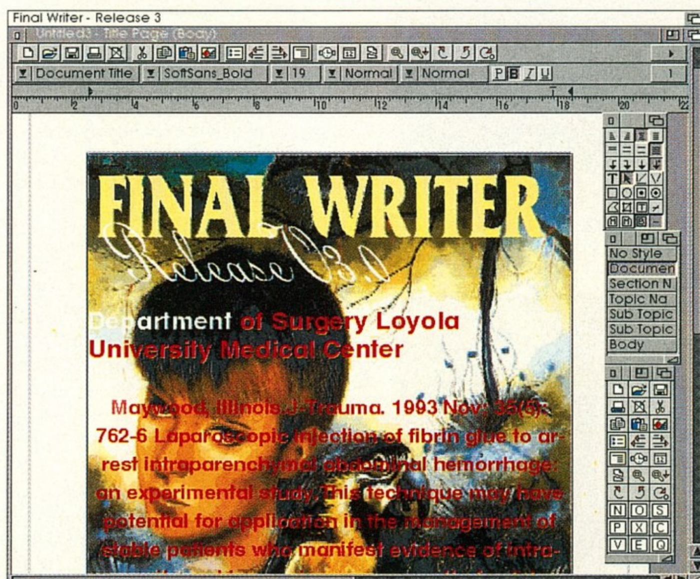


Editmode
Két típusát találjuk meg a View / Edit Mode menüben, ezek a Left / Right Master, és a Body. Alapbeállításként ez utóbbi aktuális. Tulajdonságai talán egy pauszpapírhoz hasonlítanak a legjobban, az egymásra tett pauszok névszerint az L / R Master és a Body. Hogy melyik papíron is editálunk azt a Edit Mode menüben állíthatjuk be. A papírok átlátszóak, vagyis látszanak az alatta lévő papírok képei és szövegei.

Layout effect
Említésre méltóak a bullet (tabulálja a területet, és pontot tesz az elejére), és a Right / Left Indent, jobbra/ balra igazítás.

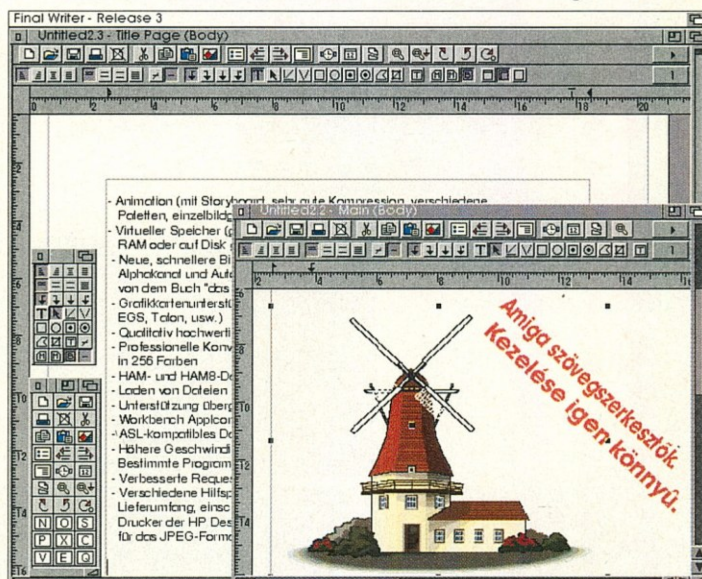
Fejléc/ lábléc
Ez a Easy Header / Footer menüben paraméterezhető. Meghatározható hova, mi, és milyen formában kerüljön. Hova, tehát jobbra, középre, balra, vagy ezek bármilyen variációja. Mi, a kiírás típusára vonatkozik ezek a text, dátum, és az oldalszám. Végül, hogy milyen legyen a kiírás stílusa (font, szín, position).

Text object, rajzolás, képek.
Talán ez a legszerényebb része a programnak (sajnos). Text objekteket kétféle módszerrel tudunk létrehozni. Egyik az, hogy egyszerűen kijelöljük (inverz) a szöveget, majd a Tool ikonok közül kiválasztjuk a bekeretezett "T" ábrát. Másik módszer szerint a Text Block menübe egyszerűen begépeljük a szót vagy mondatot, ami maximum 38 karakteres lehet. A létrehozott objektekre (rajzra, képre is ez vonatkozik) kétszer "rálőve" jutunk el a Block Setting ablakba. Text objekteknél beállítható a font, szín, dőlésszög (oblique) és a pozíció, valamint a körülfolyatás módja. Sajnos teljesen körülfolyatni az objecteket nem lehetséges. Forgatni pedig csak text és rajz objekteket lehetséges, a Graphics / Rotate, vagy pedig a Tool ikonok segítségével. Rajzo-



lási funkciók közül a vonal, kör, négyszög stb. állnak rendelkezésre. Grafika importálását Graphic / Import menüben találjuk, ezek a már ismertetett IFF (HAM8-ig) és az EPS formátumú adatok lehetnek. Ha gyorsan szeretnének dolgozni, kapcsoljuk ki a kép teljes megjelenítését (Imported Graphic - Screen Display - Cross Box).

Fonts.
Alapbeállításként a Font menüben csak a SoftSans készlettel rendelkezünk, de Font / Opennel betöltött készleteket mind



automatikusan befűzi a program. A már így memorizált készletek betöltése nagyságrendekkel rövidebb ideig tart. Ugyancsak a Text menüben találunk más, font beállítási lehetőségeket, style, pozíció, with, case, colour. Mivel alapvetően vektor készlettel dolgozunk, nagyságuk szabadon állítható.

Print
A Final Writer képes mindenféle, rendszerre installált nyomtatót kezelni. Semmiféle saját, egyedi drivert nem igényel, ez sokszor előny de talán ugyanannyiszor hátrányt is jelent. Ezenkívül négyféle nyomtatási típust támogat (Print To), Final, Draft, Poscript printer, Poscript File. Mindegyik típusnál sokféle beállítási lehetőségek közt válogathatunk, ezek ismertetéséhez sajnos már nem maradt hely. Általában korrekten és szépen dolgozik.

Mivel nem szeretném átfolyatni e cikket a másik oldalra, így befejezném a Final Writer ismertetését, bár sok minden nem fért be két oldalba. Minden kisebb hibája ellenére igen ajánlanám otthoni DTP-nek: szakdolgozatok, kisebb kiadványok, vizsgák, levelek elkészítésére.

Pozitívum: ARexx támogatás, angol helyesírás ellenőrzése, nagyon jó a konfigurálása, gyors, könnyű megszokni a kezelését.
Negatívum:. Nem rendszer file requestert használ, nincs nyomtatási preview, a betölteni kívánt karakterkészletről nem mutat előzetest, kevés a text effekt. Felbontást nem lehet munka közben átállítani.

Angler

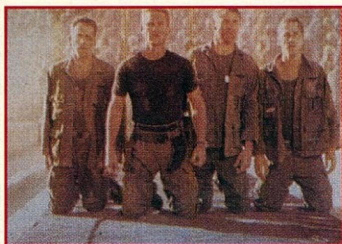




A SZENVEDÉLY VIHARAI

Egy elsöprő erejű romantikus film, melynek története átível az első világháború borzalmain. A romantikus eposz hősei; három testvér; Samuel (Henry Thomas), Alfred (Aidan Quinn), és Tristan (Brad Pitt), az apa (Anthony Hopkins) és egy csodálatos szépségű fiatal hölgy. A történet középpontjában a középső fiú, Tristan áll, akinek természete meglehetősen vad és kiszámíthatatlan. A testvérek versengésének áhított tárgya Susannah, aki a romlott szellemű világtól elszigetelt birtokra érkezve hamarosan elbűvöli a Ludlow család minden férfitagját...

Edward Zwick, a rendező mondta: "Ez a film egy igazi felnőtt mese, tele kalanddal, romantikával és drámával - mindazzal tehát, amiért a mozinézők szívesen váltanak jegyet."

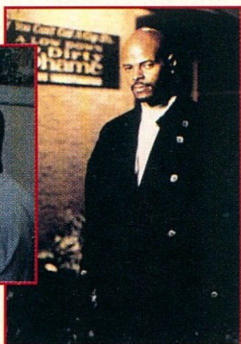




CSILLAGKAPU

Rég láttunk igazán jó sci-fit! Íme egy újabb pályázó a sorban, a Stargate. Sokakat foglalkoztat az a gondolat, hogy az ókorban más bolygóról érkezett lények látogattak el földünkre. Ez a film is egy ilyen lehetőséget tár elénk a misztikus ókori Egyiptom titkaival. A titokzatos csillagkapu megtalálása természetesen sokakat lázba hoz, mindenki más és más érdekeket képvisel. Daniel Jackson (James Spader), a fiatal egyiptológus, tudományos kutatásának csúcspontjaként éli meg a felfedezést és ezért vág a nagy kalandba. A csalódott és kiábrándult Jack O'Neil (Kurt Russel) karrierje biztosításának érdekében és kötelezettségei miatt kíván átjutni a Csillagkapun... A kapun túl furcsa és idegen világot találnak, több millió fényévnyire otthonuktól, a bolygó neve Abydos. S a sivatag homokjában, a különös "techno-Egyiptomban" megkezdődik a Nagy Kaland... Az alkotógárda nagy része a Tökéletes katona c. film forgatásakor dolgozott együtt, így az összeszokott csapatnak már volt némi tapasztalata. Minden sci-fi rajongó bátran megnézheti a Csillagkaput, még ha nem is ez A legjobb tudományos-fantasztikus film, egynek megteszi.



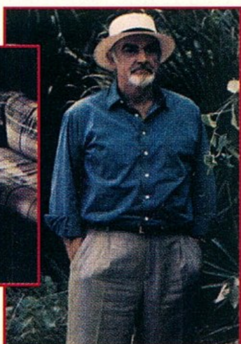


A LOW DOWN DIRTY SHAME

Andre Shame (Keenen Ivory Wayans) egy elszúrt kábítószerhajsza miatt kikerül a rendőrség kötelékéből és magándetektívként kezd dolgozni. Andre gyenge pontját (mint oly sok felügyelőét) a nők képviselik. Szexis titkárnője, Peaches (Jada Pinkett) talpraesett ügyintéző, sőt egy kicsit több is... Rothmiller (Charles S. Dutton) a kábítószeres ügynök megbízza Andrét, hogy nyomozza ki hova lett húsz millió dollár. Az eddigi csipcsup ügyekkel szemben ez igazán nagy falatnak látszik. A nyomozás során Shame-nek lehetősége nyílik arra, hogy szembesüljön múltjával, tisztázza magát és elvesztett hírnevét. S hogy a szerelmi szál se legyen egyvonalú, megjelenik a hős elveszett szerelme Angela (Salli Richardson) is...

Keenen Ivory Wayans rendezőként, íróként és szereplőként debütál a filmben. Az eddig viszonylag névtelen Wayans most nagyobb babérokra tör. Majd meglátjuk mekkora sikerrel!





EGY IGAZ ÜGY

Paul Armstrong (Sean Connery) kétségbeesett levelet kap egy halálra ítélt embertől, akit egy nyolc évvel azelőtt elkövetett brutális gyilkosságért zártak börtönbe. Bobby Earl Ferguson (Bliar Underwood) azt állítja, ártatlan. Mivel a professzor nem híve a halálbüntetésnek és Bobby felesége is csak benne reménykedik, elszánja magát, hogy felderítse a szörnyű gyilkosság részleteit. Ekkor nem sejti még, hogy egy olyan kisváros kultúráját kell feltárnia, melyet a faji és a családi kötelékek, valamint a helybeliek neveltetése szövevényes hálóként fon át. Ráadásul Armstrong sorozatosan konfliktusba kerül Tanny Brownnal (Laurence Fishburne), azzal a nyomozóval, aki annak idején Bobbyt letartóztatta... Semmi sem az aminek látszik... minden nyom a múlthoz vezet... s két újabb kiszemelt áldozatra leselkedik a halál. A film John Katzenbach regénye alapján készült Arne Glimcher rendezésében (az operatőr magyar származású; Koltai Lajos). Akik szeretik a krimit, a borzongást, az izgalmat nézzék meg a Warner Bros. produkcióját!

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták
Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

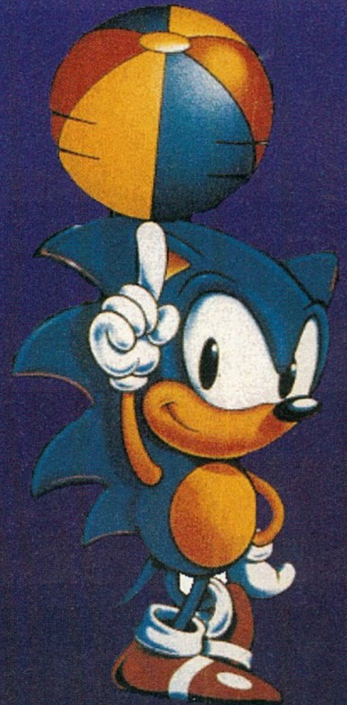
Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

Game Gear kazetták
Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek
Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták
NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA





JAGUAR™







64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft

ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft



ATARI

ATARI 520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez	19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez	11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	11600 Ft
486SLC-50MHz	10480 Ft
486DX-XMHz 256kB c. 3V. GREEN 3.3-5V	12792 Ft
586 60-66MHz, 512kB c. OPTI.,3PCI,2VL	22400 Ft
586 90-100MHz 512 c. OP.,AMI,4PCI,2VL	31992 Ft

Processzorok

486DX2-66 MHz proc IBM-Cyrix 3V	12992 Ft
INTEL	19992 Ft
486DX2-80 MHz processzor Cyrix 4V	19992 Ft
486DX4-100 MHz processzor INTEL 3V	35200 Ft
586 Pentium 66/75 MHz	38400,39992 Ft
586 Pentium 90/100 MHz	78392,105600 Ft

Monitorok

14" mono VGA (800×600)	11760 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR)	26992 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39)	22880 Ft
14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	33120 Ft
15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	45200 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1560 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4792 Ft
Trident 8900D VGA	2992 Ft
S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	18880 Ft

RAMok, winchesterek

414256 - 128kB RAM	720 Ft
814260 - 512kB RAM	4360 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4500/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	18992 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	37360 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	58880 Ft
270/ 420/ 520 MB hard disk	19520,20400,23600 Ft
730 MB hard disk	34320 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	45200 Ft
2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft

Hangkártyák:

SB 16/ SB 16 Multi CD OEM	13360,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	23992,28400 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	16400,26400 Ft
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	16720 Ft
Hangfalak	2448-7840 Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Cooler	800-1184 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	11992 Ft
Egerek	992-6992 Ft

FAX-Modem kártyák

Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	63.132	64.540	67.740	79.856	81.264	84.464	95.184
A386DX-40 MHz	4MB RAM	76.572	77.980	81.180	93.296	94.704	97.904	108.624
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	68.932	70.340	73.540	85.656	87.064	90.264	100.984
CI486DX2-66 MHz	4MB RAM	91.084	92.492	95.692	107.808	109.216	112.416	123.136
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	96.644	98.052	101.252	113.368	114.776	117.976	128.696
I486DX4-100 MHz	4MB RAM	112.844	114.252	117.452	129.568	130.976	134.176	144.896
Pentium 66 MHz	8MB RAM	145.756	147.164	150.364	162.480	163.888	167.088	177.808
Pentium 100 MHz	8MB RAM	223.716	225.124	228.324	240.440	241.848	245.048	255.768

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba/TEAC 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
29.992 Ft

Több mint 50 CD^{32} program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **május 30-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CORDINES Computer

1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel./Fax: 140-1443

500,- Ft

– Panasonic, Sony CD-ROM meghajtók,
– Gravis UltraSound,
– SB16 és kompatibilis hangkártyák vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



1055 Budapest,
Balassi B. u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax: 153-0624

– Gravis Ultra Sound OEM: 13.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



1065 Budapest,
Lázár utca 10.
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

5%

– Az Észkép által forgalmazott Turtle Beach termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

WIN Computer

1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax: 117-2834

10%

– Az AZTECH FX-20 aktív hangfal árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– Power Play német CD-ROM-os játékújság:100 Ft kedv.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD vásárlásnál.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!





1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Május 15-ig minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

5%

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Bevezető

Mélységes hódolatom minden kedves Olvasónak, havi Atari szeánszunkat megnyitom. Ismét nyakunkra szakadt a tavasz, virágoznak a Norton Tree-k, vígan döngicsélnek az Atari méhecskék, zöldül a Desktop, mindenhol megmutatja magát a pezsdülő Természet. Hátunk mögött vannak a nagy számítógépes és zenei kiállítások, láttunk kint C-LAB Falcon030 Mk-II-t, erről olvashattok Memphisto hírei közt. Amúgy van egy vadonatúj tuti Falcon-os gámé, a Towers II, melyet Szerény Személyem megörökítette a (GURU-s) utókor számára egy rövid leírás keretében. Greg cimboránk ezúttal a packereket boncolgatja *(már oda a gyomra a sok dzsemtől... - Lord GVW)*. Na, ezt most sikerült igen tömören megfogalmazni... Akkor, parancsoljatok!

Lord Chaos

HÍREK

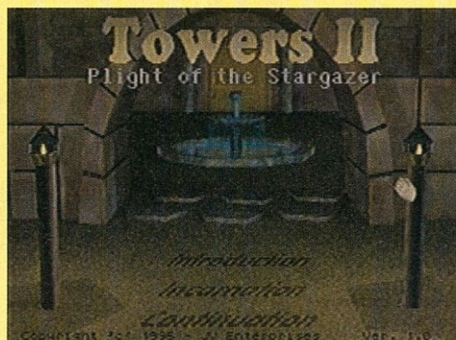
Nemrég csatlakozott az Acclaim a Jaguár fejlesztőkhöz és kezdte olyan játékok Jaguárra való adaptálását, mint az NBA Jam vagy a Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball.
Szintén Jaguár fejlesztő lett az Electronic Arts, Inc. amely elsőként a FIFA Soccert, a Need For Speedet és a Wing Commannder III-at adja ki Jaguárra '95 folyamán.
Hosszas késés után megjelent Jaguárhoz az első komolyabb hardver-kiegészítő, a CatBox.
Március folyamán megjelent Jaguárra a Theme Park, a Troy Aikmann Football és a Sensible Soccer.
Az Atari üzletileg sikeres évet zárt '94-ben, 9,4 millió dolláros tiszta haszonnal, derül ki a cég év végi beszámolójából.
Hamarosan megjelenő játékok a **Pinball Fantasies**, a **Defender 2000** és a **Highlander**, illetve vannak amelyek fejlesztéséhez most kezdtek hozzá: ezek az **Alien vs Predator 2**, és a **Magic Carpet**.
Az Atari és a Virtuality Corp új egyezménye alapján a Virtuality maga két játékot ad ki '95 végéig Jaguárra és más fejlesztők is írhatnak VR Helmetet használó játékot.

Memphisto

Towers II

Plight of The Stargazer

Az előző számok valamelyikében (talán az előzőben - ki tudja?) szó volt Falcon030-as játékokról. Nos én *(azaz én, ÉN, és ÉÉN!! - Lord Ego)* akkor tettem már erről a fenomenális játékról egy remekbeszabott megjegyzést, most ezt szeretném megtoldani egy kisebb bemutatóval. Mi? Hogy mér' nem a teljes leírással. Mert elakadtam a harmadik szinten és még nem rendeltem meg a hozzá tartozó leírást stb. Akkor vágjunk is bele!



Kezdeném azzal az agyondicsérést, hogy sok-sok texturemapped játékdemo után végre itt van egy teljes, 16 bit TrueColor Wolfie/DOOM-style végigjátszható game. Ja még valami! Tud korrekten felbontást váltani oda-vissza! Na ez aztán nem semmi, mi? Amúgy nem nagy kunszt, minden lordkáosz meg tudja csukott szemmel, víz alatt, fél füllel, hátrakötözött cipőfűzőkkel csinálni... a nagy baj, hogy ennek ellenére sokaknak nem megy... na de oda se neki, térjünk vissza a játékra magára. Betöltés és a szerzők választékos névsora után megjelenő menüből választhatunk miszerint meg kívánjuk-e tekinteni a bevezetőt (érdemes!), új hőst választunk (INCARNATION), vagy folytatjuk legutóbbi szerencsés elhalálozásunk előtti állapotunkat (CONTINUATION). A folytatás kiválasztása után bökjünk egyszerűen csak rá valamelyik (ha csak egy van, akkor ne habozzunk klikkelni!) állás nevére, aztán go! Egyébként a story tömören annyi, hogy egy bizonyos Tanácsban magas pozíziót és egész estét betöltő Lord Draggan egyszer csak megbuggyan, egy-két épületet még felgyújtott, aztán se szó, se beszéd, bezárkózott vidéki lakótornyába. Jó páran ugyan utána mentek észhez vagy a Teremtőhöz téríteni, de úgy látszik, kiváló odaát a vendégszeretet, senki nem jött még vissza. Még csak urnák sem érkeztek utánvéttel! Ezt a tűrhetetlen szitut nekünk kéne megoldani. Akkor kérem alássan, akik nem beszélnék hkszrsxbül, azoknak elmagyaráznám a boxban megjelenő feliratokat.
Aki esetleg - de gyanítom minden a játékot elkezdő egyén, vagy csoportosulás ezen a ponton keresztül közelíti meg a színhelyt - ide clickelne, annak megjelenik négy szimpatikus (valamiféle gyógyszerészek, kuruzslók lehetnek...) egyén körözési fotója, név szerint Gerand, Tasler, Merton and Andros (elnézést az 'and'-ért, csak így tudtam kicopy-zni az eredeti README.TXT-ből...). Valamelyikükre rábökve megjelenik az életrajzuk, itt az ACCEPT-re clickelve folytathatjuk.
STR (Strength) - Ez az érték akarja reprezentálni fizikai erőnlétünket, azaz mennyit cipelhetünk stb. Az érték római légiókban értendő.
INT (Intelligence) - Programozóknak 16 bites előjeles egész szám, játékosoknak INTELligencia (585.998709..), ezzel tudunk varázsolni.
WIS (Wisdom) - Bölcsesség. Mennyire vagyunk képesek mágikus dolgokat megérteni.



DEX (Dexterity) - Itt tudhatjuk meg mennyire vagyunk gyorsak, rugalmasak, belevalók. Ilyen értékekkel azonnal beléphetünk a Rendőrséghez!
CON (Constitution) - Lelki és testi felépítésünk mutatója, életünk hosszának mérőszáma.
A kezdőknek Gerard-(o)t ajánlom!
Itt most összefutnak a szálak, azaz mindenképpen ide, azaz a főképernyőre jutunk. Akkor lássuk is, mi található rajta.
Középen van az akció képernyő. Felette található két csík. A bal oldali zöld mutatja mennyi energiánk van, a mellette lévő kék pedig varázserőnk mértékét szimbolizálja (ezeket altatással tudjuk maximális szintjükre visszaállítani). Az alatta található, enyhén distortolt "papiroson" jelenik meg mindenféle hasznos üzenet, mint például "ez az ajtó zárva található". A jobb oldalon elhelyezkedő scroll-on vannak (kezdőknek: lesznek) a megszerzett varázslatok ikonos formában, az itt kiválasztottat mindkét egérgombbal, vagy szóközzel tudjuk aktiválni, ami vagy sikerül vagy nem, a scroll felett pedig az iránytű látható. A bal oldalon található hősünk ikonja. Ebben a formájában tudjuk etetni-itatni a Dungeon Masterrel. A feje mellett található nyilas gombbal tudjuk átkapcsolni a figura felszerelését ábrázoló rekeszsorra. Ide tudjuk rakni mindenféle csecsebecsénket (kard, gyűrű, BKV-karszalag stb.). Ikonunk alatt található az ún. klasszikus inventory, hétköznapi tárgyaink leledzési helyei, azaz ide tudunk mindenféle kacatot pakolni (kaja, pia, nő) ami menet közben kezünk ügyébe kerül, vagy amit el tudunk emelni. Végezetül a bal alsó sarokban találjuk az általános parancsikonokat. Az ököl informál mindenkori kondíciónkról, a "Zzzz"-vel tudunk szunyálni, a gyűrött papírfecni a térképet hívja elő, a lemezikonnal tudunk menteni / tölteni / kilépni / újrakezdeni, a hangjeggyel pedig a hangerőt és a zene / effektek státuszát tudjuk szabályozni. Nagyvonalakban ennyi volna a főképernyő, térjünk át a kezelésre. Az egész igazából a Dungeon Master-re emlékeztet, konkrétabban arra gondolok, hogy pl. a felvett tárgyak letehetőek tetszés szerinti helyre, sőt, ugyanúgy el is tudjuk őket hajítani! Ezenkívül létezik a láda-effektus, azaz ha a tárgyak közé beteszünk egy ládát, tarisznyát stb., akkor az "kinyílik", megjelennek újabb tárgyhelyek, így tudunk belepakolni. A játék irányítása 95% (Intel Pentium 90 MHz: 93,2320..%; intel Pentium 120 MHz: 94,5956..%) egér alapú. Két módozat van, az ún. movement (nyersen: mozgás) mód, amikor figuránkkal közlekedünk fel s alá, itt tudunk harcolni (bal egérgomb), a másik módozat alkalmával pedig pakolászhatunk, clickelgethetünk a képernyőre stb. Vigyázzunk a dobálással, vannak tárgyak, amelyek képesek összetörni!
Ebben a módban tudunk ajtót nyitni úgy, hogy egyszerűen "megérintjük", mindenféle lógó alkatrészeket tudunk rángatni stb. Itten most akkor véget is érne a leírás, ennyi elegendő kéne legyen, hogy be tudjátok tölteni, így hát nosza.
Összegezve az egészet, ez egy igen kellemes játék a maga nemében. Negatívum csak annyi van, hogy az egeres vezérlés lehetne egy leheletnyivel finomabb, ezenkívül a padlóábrázolásuk még nem egészen kiforrott, ezt igazán fullscreen módban látni (F gomb). Ellenben nagyon hangulatos a falon az égő gyertya! Így összevetve megér az értékelése 84%-ot.

Lord Chaos

Melyik tömörítőt?

Elég sokan szokták összekeverni a tömörítő-, és az archiváló-programokat, pedig ezek két teljesen külön fogalmat takarnak. Míg az utóbbiakat elsősorban "raktározásra" használják, vagyis több file-ból alkotnak egy összesűrített állományt pl. ARJ, LZH vagy éppen ZIP kiterjesztésben, addig a tömörítés (packing / crunching / compressing) egyetlen egy adat (data) vagy program (executable) file hosszát csökkenti kisebb-nagyobb mértékben. Igaz, mind az archiválók, mind pedig a tömörítők többé-kevésbé hasonló algoritmusokat alkalmaznak sűrítéseikben. *(Egyébként a legjobb tömörítési mód két biten tárolni mindent, az egyikben a nullákat, a másikban meg az egyeseket. Kac, kac, kac!)* Elég sok ilyen jellegű tömörítővel találkozhatunk Atarin és Amigán is *(DOSE gépeken nem divat a gazdaságosság!)*, de a most terítékre kerülő négy software-t Atari Falcon030-ason teszteltük. Mire a cikk végére érünk, talán kiderül, hogy melyik a legjobb tömörítő közülük. Fogjunk is hozzá!

File Imploder

Ezt a rövidke programot házilag konvertálta át (kódolta újra) Amigáról a norvég Torbjorn Ose alias Hackbear eredetileg Falconra, de ST-n is kifogástalanul működik. Használata egyszerű, az egérrel csak bele kell húzni a kívánt file-t az IMPLODER.TTP-be, és azt szempillantások alatt betömöríti, s rámásolja az eredeti állomány helyére. A visszatömörítés (depacking) is hasonlóképpen működik. A prg-hez mellékelve van a source file is.

Pack-Ice V2.40

A holland Axe csapat, Superior névre hallgató kódere felelős a következő stuffért. A megjelenő alert-boxból választhatjuk ki, hogy adat vagy program file-t sűrítsünk-e be (adat esetén pedig alkalmazzunk-e speciális képtömörítést), s az ún. parancssorban (command line) mi magunk is megadhatjuk az offset címeket. Ezzel a programmal nem tömöríthetjük ki a már összesűrített állományainkat, de a mellette megtalálható forrásfile ehhez fontos segítség lehet. Az Ice támogatja az Atari ST/TT/Falcon computereket, és eléggé elterjedt a használata, mivel már nagyon sok tracker használja a MOD-oknál, de a szövegtömörítésben sem utolsó (ld. ST-News, D.B.A. és COMA lemezújságok).

Sentry Packer V2.11

A szintén holland, Frans van Nipsen (Eagle of Sentry) alkotása ez a software. Használata és kivitelezése kísértetiesen hasonló az imént tárgyalt packerrel. Ebben a csak Falconos verzióban szintén megtalálható az exec/data file-ok be- és kicsomagolása is, a command line, s a picture compression funkciók. Assembly source szintén jár hozzá.

Turbo Packer

Eme régi ST-s programocskát a német Wolfgang Mayerle írta. Nagyon különleges funkciókban nem bővelkedik, sőt! Exec és data file-okat rendesen tömörít (de ugyanazon a néven nem szabad felülírni az eredeti állományt!), a kitömörítés viszont nem tartozik az erősségei közé. A program file-okat semmilyen, az adat file-okat pedig csakis Atari ST-n tud visszafejteni. Készít egy ún. DECOMP.PRG-t, melyet az AUTO folderbe téve, és azt elindítva rezidenssé tehetjük, ekkor resetel egyet, s attól fogva ha általa betömörített file-lal találkozik, azt automatikusan kicsomagolja nekünk. Sajna, source nincs a TPackerhez.

Az alábbi táblázat néhány (a leggyakrabban becsomagolásra ítéltetett) file-formátum eredeti hosszát, és a különböző packerekkel betömörített hosszúságát mutatják:

	eredeti	File Imploder	Pack-Ice	Sentry Packer	Turbo Packer
IMG	103	-	72	76	79
MOD	105	-	64	59	72
MOD	303	-	224	215	251
PI1	31	12	12	11	14
PRG	30	17	17	18	19
PRG	429	-	212	233	223
TXT	10	6	6	6	6
TXT	32	18	19	21	20

Nos, talán így már egyértelmű a sorrend:
1. Pack-Ice (Cool-Tool!)
2. Sentry Packer
3. Turbo Packer
4. File Imploder

A programok be-, és kitömörítési sebességét (meghajtóra, ill. a memóriába) nem mértük le, de ez a kialakított sorrend ezek figyelembevételével készült!

Greg

Avalon 3

Hónapokig tartó várakozás után a Steinberg végre megjelentette az **Avalon** új, 3-as verzióját, amivel eléggé meglepte a felhasználókat (a béta tesztelőket is), mivel a fejlesztés a vártnál sokkal több ideig tartott.

A program különböző funkciói szintén a Cubase-hez hasonlóan modulárisan vannak elrendezve, ezeket szabadon lehet keverni, tehát scratchelhetünk, vagdoshatunk, ahogy nekünk tetszik. A program támogatja a Steinberg MidexPlus használatát, ennek segítségével egyszerre több samplert, sample lejátszót és tárolóegységet használhatunk a programmal.

Mint az elején leírtam, a program több modulrészre, úgynevezett Editorra van bontva. A program új, a Cubaséhez hasonló grafikus környezetű Universal Sample Editorral rendelkezik több mint húszféle samplert támogat. Ezek a következők: Akai S1100, EMU III/II, Kurzweil K2000, Roland S50, S550, S330, S770, S750.

A Time Domain Editorban találjuk az olyan funkciókat, mint: a Fade, a Resampling, a Truncate, a Filter, a Zoom és a Loop Split. Itt megjegyzendő, hogy az Avalon 3 különféle nagyfelbontású monitorokat is támogat, ami nem mindegy a pontos sample vágásnál.

A Freqency Domain Editor foglalkozik a Fourier transzformációval kapcsolatos műveletekkel, mint spektrum analizálás, 3-D Filter stb.

A Time Correction Editor végzi a Cubaseből ismerős time-stretching műveletet (amikor úgy nyújtunk egy sample-t, hogy nem változik frekvenciája).

Az új Avalon is kihasználja a Falcon030 képességeit (például tud virtuális memóriát kezelni), ezenkívül ismeri a két irányú SCSI átvitelt és tartalmaz egy beépített Akai editort.

Memphisto

Zero-X 1.0(a)

A tavalyi 0.96-os verzió után megjelent a **Zero-X sample editor 1.0**-s változata. A program - ami az Ataris sample editorok élvonalába tartozik egyedülálló képességeivel - az ST sorozat minden gépén fut, kihasználva a Falconban rejlő képességeket is (DSP illetve 16 bites sample lejátszás) és együttműködik az ismert szoftver és hardver kiegészítőkkel, mint az NVDI, a BlowUp 030 és a Screen Blaster.

A Zero-X szinte korlátlan nagyságú sample-eket tud kezelni, igaz ez megfelelő memória kiépítésű gépet igényel. Hétféle sample formátumot ismer, ezek a következők: .AVR, .AIF, .SD, .WAV (ebből kettőféle van), .RAW, .TKE.

A program támogatja a MIDI v1.0, az SCSI, ill. az ACSI adatátvitelt és az FDI, ill. FA-8 használatát. Külön érdemes megemlíteni a Drum Split funkciót, ami egy groove-ot szétvág külön dob sample-kre, lementi .MID file-be, amit aztán betölthetünk Cubase Audióba.

Memphisto

Falcon MK-II

Mint tudjuk, az Atari eladta a Falconnal kapcsolatos összes jogot, illetve a taiwani Falcon gyárat az európai székhelyű C-Labnek.

A C-Lab hivatalosan a Frankfurti Musik Messén mutatta be a Falcon MK-II névre keresztelt új gépet. Ennél a típusnál még nem történt lényeges hardver fejlesztés. A gépbe beleraktak egy 500 Mbyte-os belső SCSI winchestert, 14 Mbyte memóriát és megcsinálták a Steinberg által a programjaihoz előírt változtatást. Ezenkívül adnak két programot a géphez - egy új hard disk drivert és egy kis programot, ami segítségével futtatható az ST-re írt C-Lab Notator, Creator és használhatóak a C-Lab ismert hardver kiegészítései.

A C-Lab véleménye szerint a Falcon MK-II biztos piaca az olyan kis stúdiók, amelyek váltani szeretnének kis ST-ről egy digital audio és MIDI képességekkel rendelkező rendszerre, amellyel ráadásul lehet használni régi ST-s sequencereket.

További tervek között szerepel egy 2 unit magas, rackbe szerelhető Falcon, amely hardver kimenetei közt lesz 8 audio kimenet, PDIF/ADAT optikai interfész az Alesis 8 sávos digitális rekorderéhez, 4 független MIDI kimenet, direkt digitális I/O kapcsolat DAT magnókhoz és egy - alaplapon levő - SMPTE/VITC/MIDI time code szinkronizáló kártya.

Memphisto

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Nos, újra átnéztem a régi forrásaimat tartalmazó könyvtárat, s találtam valami érdekeset. Mivel régebben elég sokat dolgoztam C64-en, s szükségem volt egy gyors tömörítőre, átírtam az Amigás Powerpacker széttömörítő rutinját, majd megírtam a következő rutint az adatok átvitelére. Mivel a forrás szokás szerint egy picit hosszú a rovat egyoldalas terjedelméhez képest, nem szaporítom tovább a szót, viszlát a következő hónapban.

Az eddig megjelent assembly rovatok ascii formátumban megtalálhatók az Interneten, a vax.jozsef.kando.hu (193.224.40.1) címén.

Login: amiga, pwd: amiga.

Prunoki, a fáradtács

```
             incdir   includes:
             include  exec/tasks.i
             include  exec/memory.i
             include  devices/parallel.i
             include  intuition/intuition.i

             incdir   lvo:
             include  exec_lib.i
             include  dos_lib.i
             include  intuition_lib.i

             incdir   myinclude:
             include  c64_port.i
;=====================================================
s            movem.l d1-a6,-(sp)
             move.l   4.w,a6
             lea      BASE2(pc),a5

             lea      DosName(a5),a1
             move.l   #36,d0
             jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
             move.l   d0,DosBase(a5)

             jsr      _LVOForbid(a6)
             lea      TaskName(pc),a1  ;Ha a task aktív, törölni kell
             jsr      _LVOFindTask(a6)
             jsr      _LVOPermit(a6)
             tst.l    d0
             bne.w    Remove

             jsr      _LVOForbid(a6)   ;Ha van már c64userport
             lea      PortName(pc),a1  ;nem indulunk el,
             jsr      _LVOFindPort(a6) ;minek belőle kettő?!
             jsr      _LVOPermit(a6)
             tst.l    d0
             bne.w    CleanUp

             move.l   #TaskEnd-Task,d0
             moveq    #0,d1
             jsr      _LVOAllocMem(a6)      ;Helyet foglalunk a Tasknak
             move.l   d0,a1                 ;majd bemásoljuk
             move.l   d0,NewTask(a5)
             tst.l    d0
             beq.w    Quit
             lea      Task(pc),a0
             move.l   #TaskEnd-Task,d0
             subq.l   #1,d0
.c0          move.b   (a0)+,(a1)+
             dbf      d0,.c0

             move.l   #4096,d0
             moveq    #0,d1
             jsr      _LVOAllocMem(a6)  ;Helyfoglalás a Stacknek
             move.l   d0,StackMem(a5)
             beq.s    Fail

             move.l   #TC_SIZE,d0
             move.l   #MEMF_CLEAR!MEMF_PUBLIC,d1
             jsr      _LVOAllocMem(a6)
             move.l   d0,a0                ;Task struktúra helyfoglalás
             tst.l    d0                   ;plusz inicializálás
             beq.s    Fail2

             move.l   #TaskName-Task,d0
             add.l    NewTask(a5),d0
             move.l   d0,LN_NAME(a0)
             clr.b    LN_PRI(a0)
             move.b   #NT_TASK,LN_TYPE(a0)
             move.l   StackMem(a5),d0
             move.l   d0,TC_SPLOWER(a0)
             add.l    #4094,d0
             move.l   d0,TC_SPREG(a0)
             addq.l   #2,d0
             move.l   d0,TC_SPUPPER(a0)

             move.l   a0,a1                ;Tcb a1-be
             move.l   NewTask(a5),a2  ;Task hozzáadása a rendszerhez
             sub.l    a3,a3
             jsr      _LVOAddTask(a6)

             move.l   DosBase(a5),a6
             move.l   #Active,d1
             move.l   #ActiveEnd-Active,d2
             jsr      _LVOWriteChars(a6)
             move.l   4.w,a6
             bra.s    Quit

Fail2        move.l   #4096,d0
             move.l   StackMem(a5),a1
             jsr      _LVOFreeMem(a6)
Fail         move.l   NewTask(a5),a1
             move.l   #TaskEnd-Task,d0
             jsr      _LVOFreeMem(a6)
Quit         move.l   DosBase(a5),a1
             jsr      _LVOCloseLibrary(a6)
             movem.l  (sp)+,d1-a6
             moveq    #0,d0
             rts
;=====================================================
Remove       jsr      _LVOCreateMsgPort(a6)
             move.l   d0,a4
             lea      C64_Struct(a5),a0

             move.l   d0,MN_REPLYPORT(a0)
                                          ;Hova kérjük a választ
             move.b   #NT_MESSAGE,LN_TYPE(a0)    ;node
             move.w   #C64_SIZE,MN_LENGTH(a0)    ;hossz

             clr.l    C64_Address(a0)
             clr.w    C64_Length(a0)

             jsr      _LVOForbid(a6)
             lea      PortName(pc),a1
             jsr      _LVOFindPort(a6)
             tst.l    d0
             beq.s    NoPort
             move.l   d0,a0
             lea      C64_Struct(a5),a1
             jsr      _LVOPutMsg(a6)
             jsr      _LVOPermit(a6)

GetReply     move.l   a4,a0
             jsr      _LVOGetMsg(a6)
             tst.l    d0
             bne.s    GotReply
             move.l   a4,a0
             jsr      _LVOWaitPort(a6)
             bra.s    GetReply

NoPort       jsr      _LVOPermit(a6)
GotReply     move.l   a4,a0
             jsr      _LVODeleteMsgPort(a6)

             move.l   DosBase(a5),a6
             move.l   #InActive,d1
             move.l   #InActiveEnd-InActive,d2
             jsr      _LVOWriteChars(a6)
             move.l   4.w,a6
             bra.w    Quit
;=====================================================
Task         lea      BASE(pc),a5
             move.l   4.w,a6

             jsr      _LVOCreateMsgPort(a6)
             move.l   d0,IoMsgPort(a5)
             bne.s    .ok
             rts

.ok          move.l   #IOEXTPar_SIZE,d0
             move.l   IoMsgPort(a5),a0
             jsr      _LVOCreateIORequest(a6)
             move.l   d0,IoReqStruct(a5)
             move.l   d0,a1
             lea      DeviceName(pc),a0
             moveq    #0,d0
             moveq    #0,d1
             jsr      _LVOOpenDevice(a6)
             tst.l    d0
             beq.s    .ok2

             lea      IntuiName(pc),a1
             moveq    #0,d0
             jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
             move.l   d0,a6
             tst.l    d0
             beq.w    NincsParallel

             lea      AlertString(pc),a0
             moveq    #RECOVERY_ALERT,d0
             moveq    #30,d1
             jsr      _LVODisplayAlert(a6)
             move.l   a6,a1
             move.l   4.w,a6
             jsr      _LVOCloseLibrary(a6)
             bra.w    NincsParallel

.ok2         jsr      _LVOCreateMsgPort(a6)
             move.l   d0,MsgPort(a5)       ;Csinálunk egy portot
             beq.w    ClosePar             ;Elnevezzük
c64userportnak
             move.l   d0,a0                ;majd publikáljuk
             lea      PortName(pc),a1
             move.l   a1,LN_NAME(a0)
             move.b   #1,LN_PRI(a0)
             move.l   MsgPort(a5),a1
             jsr      _LVOForbid(a6)
             jsr      _LVOAddPort(a6)
             jsr      _LVOPermit(a6)

GetMsg       move.l   MsgPort(a5),a0
             jsr      _LVOGetMsg(a6)     ;Várjuk az üzeneteket
             move.l   d0,Msg(a5)       ;hogy átküldhessük a 64-nek
             bne.s    GotMsg
             move.l   MsgPort(a5),a0
             jsr      _LVOWaitPort(a6)
             bra.s    GetMsg

GotMsg       move.l   Msg(a5),a0
             move.l   C64_Address(a0),d0
                                     ;Ha a cím es a hossz is nulla
             add.w    C64_Length(a0),d0  ;a message felszólitás a
             tst.l    d0                 ;kilépésre
             beq.s    CleanUp
             bsr.s    adall
             bsr.s    ad
             move.l   Msg(a5),a1
             clr.l    C64_Address(a1)  ;a két mező törlésével jelez-
             clr.w    C64_Length(a1)   ;zuk, hogy az üzenet lekezelve
             jsr      _LVOReplyMsg(a6)
             bra.s    GetMsg

CleanUp      move.l   Msg(a5),a1           ;Válaszolunk a kilépést kérő
MoreMsg      jsr      _LVOReplyMsg(a6)     ;message-re, majd a köz-
             move.l   MsgPort(a5),a0       ;ben érkezett üzeneteket is
             jsr      _LVOGetMsg(a6)       ;lekezeljük, de nem dolgoz-
             move.l   d0,a1                ;zuk fel
             tst.l    d0
             bne.s    MoreMsg
             jsr      _LVOForbid(a6)       ;a portot leszedjük a listáról
             move.l   MsgPort(a5),a1       ;majd töröljük
             jsr      _LVORemPort(a6)
             jsr      _LVOPermit(a6)
             move.l   MsgPort(a5),a0
             jsr      _LVODeleteMsgPort(a6)
ClosePar     move.l   IoReqStruct(a5),a1
             jsr      _LVOCloseDevice(a6)
NincsParallel move.l  IoReqStruct(a5),a0
             jsr      _LVODeleteIORequest(a6)
             move.l   IoMsgPort(a5),a0
             jmp      _LVODeleteMsgPort(a6)
;=====================================================
adall        move.l   #$bfe101,a4
             move.b   #%10101111,$200(a4)
             move.b   #%10100000,(a4)
v3           btst     #6,(a4)
             bne.s    v3
             clr.b    (a4)
             rts

ad           move.l   Msg(a5),a0
             move.w   C64_Address64(a0),d2
             move.b   d2,d0
             bsr.s    adbyte2
             move.w   d2,d0
             lsr.w    #8,d0
             bsr.s    adbyte2
             move.l   C64_Address(a0),a3
             clr.l    d2
             move.w   C64_Length(a0),d2
             subq     #1,d2
c4           move.b   (a3)+,d0
             bsr.b    adbyte2
             dbf      d2,c4
             bset     #5,(a4)
             rts

adbyte2      move.b   d0,d1
v4           btst     #6,(a4)
             beq.s    v4
             and.b    #%00001111,d0
             or.b     #$80,d0
             move.b   d0,(a4)
             move.b   d1,d0
             lsr.b    #4,d0
v5           btst     #6,(a4)
             bne.s    v5
             move.b   d0,(a4)
             rts
;=====================================================
BASE         OFFSET 0
             EVEN
MsgPort      dc.l     0
Msg          dc.l     0
IoMsgPort    dc.l     0
IoReqStruct  dc.l     0
             ENDOFF
TaskName     dc.b     "C64_PortHandler",0
PortName     dc.b     "C64_UserPort",0
IntuiName    dc.b     "intuition.library",0
DeviceName   dc.b     "parallel.device",0
             EVEN
AlertString  dc.w     50
             dc.b     17,"Unable to allocate parallel device, the port"
             dc.b     " is not activated...",0,0
TaskEnd
BASE2        OFFSET 0
NewTask      dc.l     0
StackMem     dc.l     0
DosBase      dc.l     0
C64_Struct   blk.b    C64_SIZE,0
DosName      dc.b     "dos.library",0
             ENDOFF
Active       dc.b     "Port activated...",$0a
ActiveEnd
InActive     dc.b     "Port removed...",$0a
InActiveEnd
;=====================================================
;;;;;;;;c64_port.i:

             IFND     __TASKNAME
__TASKNAME            SET           1

             IFND     EXEC_TYPES_I
             INCLUDEINCLUDES:EXEC/TYPES.I
             ENDC

             INCDIR   INCLUDES:
             IFND     EXEC_NODES_I
             INCLUDEINCLUDES:EXEC/NODES.I
             ENDC
             INCDIR   MYINCLUDE:

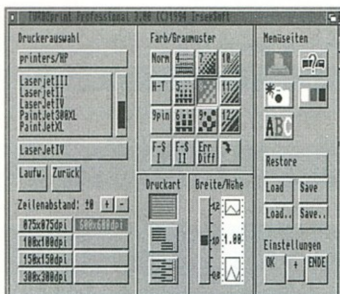
             STRUCTURE                  C64_MSG,LN_SIZE
             APTR     TaskName
             LABEL    __TASKNAME_SIZE

             ENDC     __TASKNAME
```

TURBOprint Professional V3.0

Egyre több az olyan szerencsés ember, aki a ma már igen kedvező áron elérhető nagy tudású, szépen dolgozó nyomtatót tudhat magáénak. Így előtérbe kerülnek olyan problémák, hogy mivel és hogyan is nyomtassunk. Képek nyomtatása lehetséges pl. DTP., szövegszerkesztő, vagy rajzprogramokkal, de egyik se rendelkezik igazán profi beállítási lehetőségekkel. Ezért aki sokat és szépen szeretne nyomtatni, annak ajánlom figyelmébe az alábbi egy lemezes programot.

TURBOprint Professional az IrseeSoft 1994-es terméke. Futtatásához min. OS2.0, 1 MB RAM, és persze nyomtató szükséges. Installálása egyszerű, a WbStartup -ban lévő részt teszi rezidenssé, így az általunk meghatározott billentyű kombinációval bármikor nyomtathatunk, persze csak rendszer alatt futó programok esetén. Például GIF, JPG. képeinket nézegetve akár rögtön ki is nyomtathatjuk. A program három fő része a TURBOprefs, amivel a szükséges nyomtató beállításokat végezhetjük el, a NoTurbo ami kikapcsolja a rezidens részt és a DruckManager ami a tényleges nyomtatást végzi. TURBOprint lelke a TURBOprefs, illetve ennek öt menüje.



Első menü. Itt a nyomtatónk típusát választhatjuk ki. Választéka kielégítő, 15 nyomtató családon belül minimum kettő, de általánosan legalább 5 nyomtatóhoz létezik driver. Ugyanitt lehet beállítani a felbontást, az árnyékolás típusát, illetve a nyomtatási elrendezést, szélességet és magasságot.

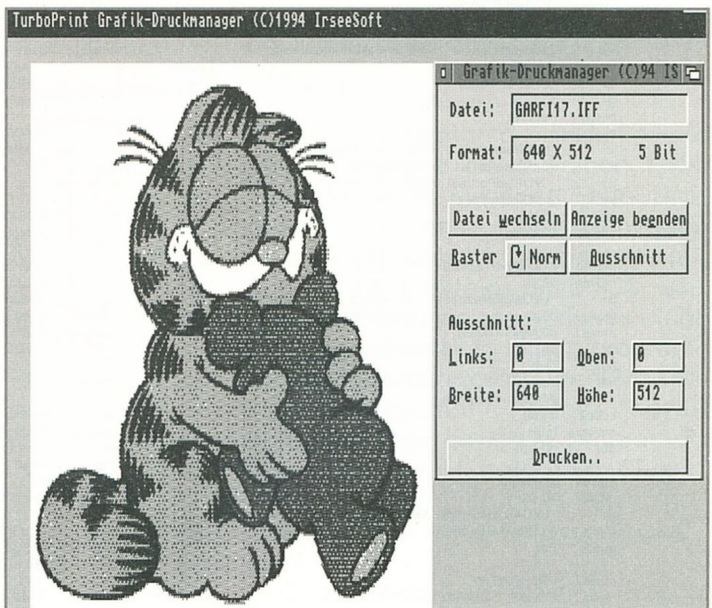
Második menü. A kérdőjeles menü. Egyéb általános beállítási lehetőségeket tartalmazza, pl. fekete-fehér, szürke vagy színes nyomtatás, negatív vagy pozitív, függőleges vagy vízszintes elrendezés. Beállíthatjuk azt is, hogy a Workbench vagy a Turboprint beállításait vegye alapul nyomtatásnál.

Harmadik menü. Fotoapparat. Ez már érdekesebb állítgatásokat tartogat számunkra. Lehetőség van egy kép akár nyolcszoros kinagyítására is, a printer ezután ontja magából a puzzle darabkákat csak győzzük összeragasztani. Itt adhatjuk meg a másolatok számát, a rezidens nyomtatásra vonatkozó paramétereket, pl. hova és milyen néven mentse el a nyomtatandó képet, hova küldje portra vagy file-ba.

Negyedik menü. Itt nagyon vigyázzon az aki szeret mindent elállítgatni, mert itt aztán alkothat, ez ugyanis a színekre vonatkozó menü. Ízelítőnek: Extra fekete nyomtatás, szín elválasztás, ezt fekete-fehér nyomtatóknál kapcsoljuk ki (AUS). Gamma korrekció, erről csak tapasztalati tényekkel rendelkezem, végül is a színátmeneteket lehet berhelni, ha pl. balról a második gombot maximumra toljuk, akkor a kép sötétebb részei egybemosódnak, de a fehér részek erőteljesen elkülönülnek. A görbe melletti gombokkal a kontraszt állítható, gyári beállítás tökéletesnek bizonyult. Farbkorrektur-ban az egyes nyomtató típusokhoz szükséges színkorrekciókat állíthatjuk be.

Ötödik menü. ABC. Ahol a papír formátumát pl. méret (A4, A5, ...), hosszát, margókat, nyomtatási minőséget és a nyomtatás színét határozhatjuk meg.

Nyomtatás menete. Ha NEM rezidensen nyomtatunk, akkor használjuk a DruckManager-t. Ekkor egy FileRequester jelentkezik be (vajon miért?). Válasszuk ki a nyomtatni kívánt képet, ami maximum 24 bit, IFF, GIF, ill. PCX kép lehet, ami ezek után betöltődik (vagy nem) és megjelennek a paraméterei (név, méret). Most akár megnézhetjük mit is töltöttünk (Grafik zeigen). Ha megnéztük a képet, nem muszáj az egészet kinyomtatni, ki is vághatunk belőle. Megadhatjuk a raszterezés típusát is (NORM, FLOYD, DRUCK). Ha ezt mind kipróbáltuk, akkor végre jöhet a nyomtatás. Illetve jöhetne de nem jön, mert kapunk egy másik menüt, milyen nyomtatón, milyen felbontásban, középre vagy nem, lapemeléssel vagy anélkül, F-F-ben, szürkében vagy színesben óhajtunk e végre nyomtatni. Itt még mindig van visszaút (Zurück) vagy állíthatunk új paramétereket (TurboPrefs), de ha úgy érezzük, hogy itt a katarzis ideje, akkor Drucken. Ha rezinedsen akarunk nyomtatni, használjuk a ToolType-ban definiált billentyűkombinációt.



Az eredmény. A kép jó (ritka, de kedves jelenség). A lap fekete és pl. tintasugaras nyomtató esetén egy, a Fekete-tengert szimbolizáló hullámos akvarellt kapunk. Ilyenkor vissza az egész, próbálkozzunk más beállításokkal.

Tippek. Lehetőleg ne nyolcszoros nagyításban nyomtassunk olyan képet, amelynek tetején és bal oldalán vastag fekete csík látható. Egy 100×100 pixeles kép elfoglalja az A4-es lapot, bizonyos beállításoknál nagyít a drága, ekkor állítsuk a képernyő méretét nagyobbra.

Egyszóval a program szuper, legalábbis az eddig látott nyomtatóprogramok közül talán a legjobb. Szépen és nagyon gyorsan nyomtat (a gyorsan itt kivárhatót jelent). Ajánlom mindenkinek akinek van nyomtatója, hogy előbb-utóbb szerezze be a TURBOprint-et, megéri.

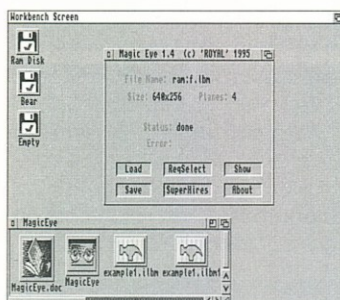
AMK & Angler.

Stereogram programok Amigán

Gondolom mindenki emlékszik még az előző szám Stereogram programjainak bemutatására. Nos mint megígértük, JOCO jóvoltából következzen most egy ismételt bemutató ahol több, főleg kisebb méretű és tudású program kerül lencse és toll végre.

Magic Eye V1.4

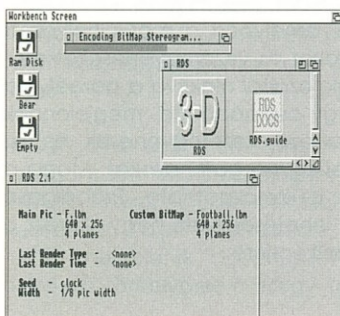
Még véletlenül sem tévesztendő össze a PC-n létező Magic Eye programmal, hisz ez a kis alkotás a freeware kategóriába sorolható, és persze ezzel együtt a tudása sem egetverő. Nagyon primitív a program kezelése, hisz az összes kényelmi



funkciót az képviseli, hogy lehetőségünk van egy külön ikon segítségével kijelölni a betölteni kívánt alapképet. A stereogram generálás a kép betöltése után rögtön elkezdődik. Gyakorlatilag semmit nem állíthatunk be, kivéve egy SuperHires kapcsolót állíthatunk át, melynek semmi értelmét nem láttam.

RDS V2.1

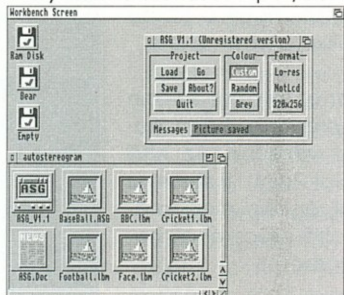
Második résztvevőnk elég komoly kis alkotás, legalábbis az



előzőhöz viszonyítva. Menüvezérelt az irányítás, menükön keresztül tölthetjük be az elsődleges és a másodlagos képet is. A Settings menücsoportban található egy pár kényelmi, illetve egyéb funkciót is. Nem egy előnytelen dolog az, hogy be tudjuk lőni a saját igényeink szerint a programot, bár néha inkább az volt az érzésem, hogy már az dominált, hogy rakjunk bele még valamit a programba. Érdekes opciója a programnak az is, hogy nem csak kódolni, hanem dekódolni is tudja a kész képeket, bár bevallom nekem nem sikerült igazából 100%-os eredeti képet kapnom be, illetve kikódolás után.

ASG V1.1

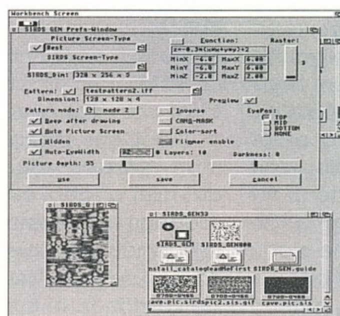
Ez sem a legbonyolultabbak közül való alkotás, hisz mindössze egy olyan opciót ismer, mely nem a szokásos input/out-



put műveletek csoportjába tartozik. Ez az extra dolog jelen esetben azt jelenti, hogy háromfajta színezési eljárással készíthetjük el képeinket (Custom, Random és Grey). A program a Go ikon lenyomása után folyamatosan kijelzi a készültségi %-ot, valamint betöltésnél a kép formátumát.

Sirds V3.4

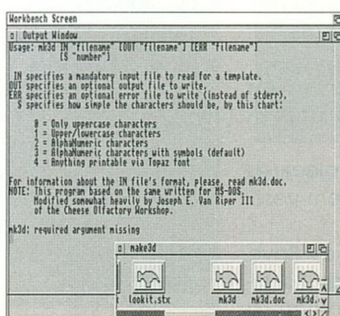
Ez már valóban a mennyorszag, már persze a stereogram programok között. Már a beállítóképernyő sokkal többet ígér, hisz annyi mindent beállíthatunk itt, hogy csak na. Nagyon pozitív dolog az, hogy a készülődő képnek nem muszáj igazodni az eredeti kép felbontásához, így nagyon sok variációt elkövethetünk. Pozitív dolog az



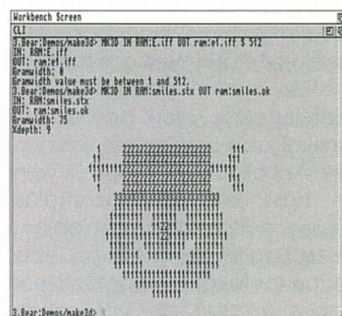
is, hogy nem csak beállító kapcsolókkal befolyásolhatjuk a készülődő képet, hanem konkrétan a generáló egyenletbe is bele tudunk nyúlni, olyan mélységben, hogy még az értékhatárokat is beállíthatjuk. Emellett már szinte eltörpül az a tény, hogy még a látószöget és a nézés helyét is beállíthatjuk. Tetszett az is, hogy a pattern betöltésénél a preview ikon bekapcsolásánál rögtön ellenőrizhetjük, hogy a megfelelő patternnel dolgozunk-e. Ha végeztünk a beállítással, akkor el is menthetjük azt. Ezek után már csak a kezdőkép kijelölése marad hátra, és a program máris elkezdi számolni a képernyőn real-time-ban a készülődő képet.

Make 3D

Utolsó programunkat inkább érdekességképpen mutatom be, hisz gyakorlati haszna nem igazán van. A dolog abból áll, hogy input képként a program egy megfelelően preparált text állományt vár és kimenetként,



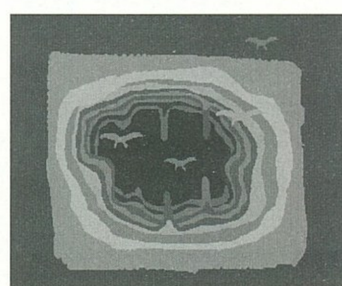
pedig egy szintén text formátumú képet kapunk. Nos a szkeptikusabbak bizonyára megkérdőjelezik a dolgot, és persze mint általában igazuk is van, hisz inkább poénról van szó. Egyébként ha megfelelő programmal íratjuk ki a kész "képet" (gondolok itt azokra az általában demok előtt található kis programokra, melyek text állományból varázsolnak némi



"grafikát" a képernyőre), akkor valóban valamiféle stereogramot kapunk.

Nem voltak valami nagyon fényesek a felvonultatott programok, ha már választani kellene közülük, akkor a Sirds lenne a nyerő, hisz itt tapasztaltam a legnagyobb rugalmasságot és beleszólási lehetőséget a kép elkészítésének folyamatába. Mindenesetre úgy érzem, van még mit fejlődnie a fent leírt programoknak.

Bear™





Ray Tracing

Heló-haló elektor kalandorok! Hát ilyen még nem volt! Ma az Imagine Spline editoráról esik szó, sokak kérésének eleget téve ezzel.

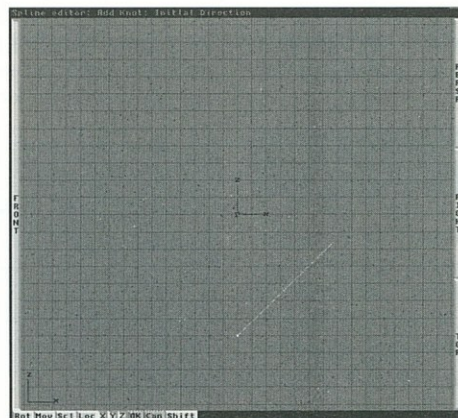
A Spline editor egy vadonatúj szerkesztő az Imagine-ben, segítségével spline, azaz görbe vonal határolta tárgyakat szerkeszthetünk. Ezek legfőbb előnye a poligonálisan szerkesztett tárgyakkal szemben, hogy a görbe vonalak pontosabban, szögletesség nélkül megrajzolhatók. Mivel a program többi része azonban poligonális, ezért a rendering, vagy a Detailban történő további alakítás előtt át kell alakítani a tárgyakat poligonális formába. A spline alapú szerkesztés előnyeit azonban ekkor is élvezhetjük, mert a görbék poligonná történő konvertálása igen pontos, jó felbontású, sokkal jobb eredményt érhetünk el, mintha eleve poligonálisan hoztuk volna létre azt.
A másik jellemző felhasználási területe a Spline editornak a font objectek szerkesztése. Segítségével Adobe Type 1-es formátumú fontokat kezelhetünk, ezekből tetszőleges feliratot ábrázoló objectet hozhatunk létre. A program ezekből térbeli alakzatot állít elő, és képes az extrudálás során az élek letörésére, gömbölyűbb kinézetű tárgyak létrehozására. A font objectek képzéséhez a .pfb kiterjesztésű fájlok kellenek.

A görbe csomópontokon, "Knot"-okon halad keresztül. Minden csomópontnál meghatározhatjuk, hogy a görbe milyen szög alatt és milyen ívben érje el. Erre a célra a vezéregyenesek szolgálnak. Minden csomóponthoz egy vagy két vezéregyenes tartozik, attól függően, hogy az a görbe végpontja, vagy közbülső pontja. Lehet olyan csomópont is, amelyen nem halad keresztül görbe, ennek azonban nincs jelentősége.
A vezéregyenest csak azokban a szerkesztési módokban láthatjuk, amelyekben szabályozni is tudjuk azokat. Ezeket egy szaggatott vonal jelképezi, melynek egyik vége a csomópontban van, a másik pedig egy pontban végződik, amelyen keresztül lehet a vezéregyenest manipulálni. A görbe mindig úgy éri el a csomópontot, hogy a vezéregyenes legyen az érintője. A vezéregyenes hossza a görbe ívével arányos.
A Spline editor kezelése igen egyszerű, akinek van már egy kis gyakorlata valamilyen vektoros rajzprogrammal, annak teljesen ismerős lesz.
Az editor első két menüje, a Project és Display a szokásos, ezért itt most nem vesztegetünk rá szót.
Az Object menüben lévő Load és Save menüpontok a tárgyak betöltését és kimentését szolgálják. Ezek azonban nem a szokásos poligonális tárgyakat kezelik, hanem a speciális spline formátumúakat. Így kimentett tárgyakat nem lehet más szerkesztőkbe betölteni, vagy a színpadon felhasználni. Ha mégis megpróbálnád, hibaüzenet lesz az eredmény. Az elv fordítva is igaz, poligonális tárgyat nem lehet a Spline editorba tölteni.
A Group, és az Ungroup a tárgyak csoportba kötését és a csoportkapcsolat szétbontását szolgálják a szokásos módon.
A Cut, Copy és Paste sem szabad, hogy magyarázatra szoruljon, ugyan úgy működik, mint a többi editorban, egész tárgyak clipboardra másolását és onnan történő felhasználását végzik.
Az Add Axis segítségével axist adhatunk a szerkesztőhöz. Itt is érvényes, hogy minden tárgy rendelkezik axissal, tehát a tárgyszerkesztést a tengely létrehozásával kell kezdeni.

Amiről eddig szó volt, nem újdonság, most jön a lényeg. Készítsünk egy tárgyat, egy szív alakot, amit térben kinyomunk. Az első lépés tehát a tengely létrehozása. Jelöld is ki rögtön, majd a Modes menüből válaszd ki az Add Knots módot. Ebben tudunk "Knot"-okat, csomópontokat létrehozni. A spline, vagyis a görbe ezeken a csomópontokon halad keresztül. Minden csomópontnál meghatározhatjuk, hogy a görbe milyen szög alatt és mekkora ívben érje el.

A görbe létrehozásakor az állapot sorban folyamatosan kiírja a program, hogy éppen milyen műveletet végzünk. Az első üzenet az "Add Knot: First Point". E szerint a görbe első pontját kell éppen meghatároznunk. Klikkelj a szív alsó csücskének helyére, innen indítjuk a görbét.

Az állapot sorban megjelenik az "Initial Direction" felirat, amely azt jelenti, hogy a görbe kezdőirányát kell meghatározni. Eközben már láthatjuk is az első vezéregyenest. Klikkelj az alábbi ábrán látható helyre.

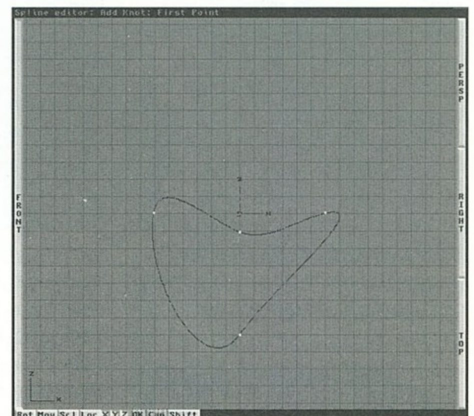


Most meg kell határozni a következő csomópontot, ezt jelenti a "Next Point" üzenet. A pont elhelyezése során folyamatosan láthatjuk a kialakuló görbét, így pontosan beállíthatjuk az alakját, már amennyi ráhatásunk van arra, ugyan is ez az alak erősen függ az előzőleg meghatározott kezdeti iránytól.

Ahogy az előbb, most is az irány meghatározása a következő feladat, ez lesz a "Tangent Direction". Újból következő pont meghatározása következik..., és ez így megy tovább, míg meg nem unjuk. Két módon lehet befejezni a görbeszerkesztést. Az egyik, hogy az "Next Point" meghatározásakor a kezdőpontra klikkelünk, ekkor nem is kell irányt meghatározni, hisz az már adva van, ez volt a kezdeti irány. A görbe ezzel bezárult, a szerkesztése automatikusan befejeződik. Természetesen maga a tárgy nem csak egyetlen görbéből állhat, ezért újabb First Point elhelyezésével másik görbét is létrehozhatunk, ez is ugyan ahhoz a tárgyhoz fog tartozni.

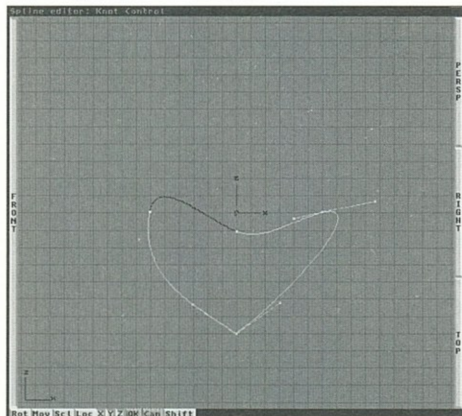
A másik lehetőség a görbeszerkesztés befejezésére az Esc billentyű lenyomása. Szerkesztő mód váltása csak ezután lehetséges.

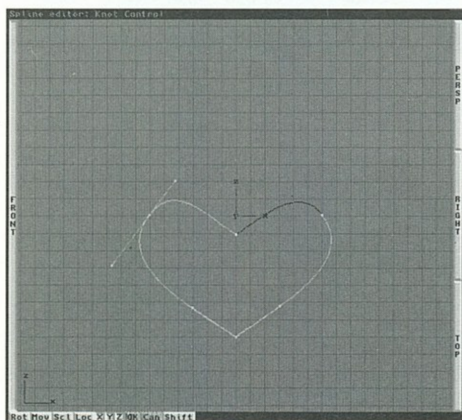
Gyakorlásképpen hozz létre valami hasonló alakot négy csomópontból.



Hát, ahogy elnézem, ez nem teljesen hasonlít egy szívre, de ne ess kétségbe, tart még a tanfolyam. Lépj át most "Knot Control" módba, amelyben a már elhelyezett csomópontokat és vezéregyeneseket manipulálhatjuk, ezáltal alakítva a görbét. Ha ráklikkelsz egy csomópontra, megjelennek a hozzá tartozó vezéregyenesek és az egérrel el lehet mozgatni azokat. Maga a csomópont is elmozgatható. Próbálgasd egy kicsit a lehetőségeket, hogy ráérezz a szerkesztés mikéntjére.

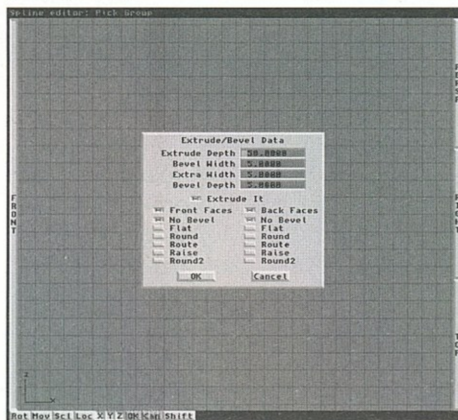
Ha ráuntál a mókázásra, figyelj ismét rám. Válaszd ki a szív csúcsában lévő knotot és próbáld a vezéregyeneseket úgy elmozgatni, hogy a csúcs kihegyesedjen. Ha nem megy, ne idegeskedj, alap helyzetben a csomóponton áthaladó görbe folyamatos, a két oldali vezéregyenes egy vonalba esik, csak a hosszuk, azaz a görbének a csomópont két oldalán lévő íve változhat. Válaszd mosd ki a Functions/Make Discontinous pontot. Látszólag nem történik semmi, de ha most elmozdítod a knot valamely vezéregyenesét, a másik egyenes nem mozdul vele. Így már megoldható, hogy a görbe ne legyen folytonos a csomópontban, készítsd el a hegyes csúcsot. Ugyan erre a műveletre lesz szükség a szív közepén is.





Ennek a műveletnek az ellenkezője a Make Continous, ami ismét folyamatossá teszi a görbét. Van egy harmadik lehetőség is, a Make Line, amely úgy rendezi el a knot vezéregyeneseit, hogy a belőle kiinduló görbe egyenes vonalban halad a következő csomópontig. Sajnos az utóbbi két műveletnek van egy ici-pici hibája, legalábbis az általam tesztelt változatban, szemben a Make Discontinous-zel, nem működnek Knot Control módban. Használatukhoz át kell lépni Pick Knots-ba és a kívánt csomópont kiválasztása után itt alkalmazni.

Ez a görbe alak nem tartalmaz egyetlen poligont sem és nincs felülete, létre kell tehát hozni ezeket. Ezt a célt szolgálja az Objects.Add Points menüpont. Kiválasztása után megjelenik az Extrude/Bevel Data kérdező, amelyben a tárgy térbeli kinyomásának és az élletöréseinek adatait adhatjuk meg.



Nézzük sorba a paramétereket.
Extrude Depth - Az extrudálás mélysége.
Bevel Width - Az élletörés szélessége.
Extra Width -
Bevel Depth - Az élletörés mélysége.
Extrude It - Ha ez a kapcsoló be van kapcsolva, csak akkor történik meg a térbeli kinyomás és az élletörés.
Front/Back Faces - Ezekkel állíthatjuk, hogy a tárgy kinyomása során az első és a hátsó végére kerüljenek-e záró felületetek. Ha nem kapcsoljuk be sem a kinyomást, és egyik felületképzést sem, akkor csak a tárgy körvonalának élei és pontjai jönnek létre, de nem keletkeznek felületek.
A két oszlopban elhelyezkedő többi kapcsolóval az élletörés módjáról rendelkezhetünk, külön az elő- és a hátlapokra. A No Bevel kiikszelése esetén nem lesz az adott oldalon élletörés, a többi kapcsoló használatával különböző algoritmusok szerint történik meg az éltompítás.

Miután a megfelelő paraméterek beállítása megtörtént, az OK-ra klikkelve a program pontokkal és adott esetben felületekkel látja el a spline tárgyat. Így már az láthatóvá válik a perspektíva nézetben is. A létrehozott poligonális tárgyat a Save Points segítségével lehet normál Imagine object formátumban kimenteni. A szerkesztőben lévő mindegyik objectnek elkészíthetjük a poligonális változatát és ezeket később is kimenthetjük. Ha egy olyan spline-hoz adunk pontokat az előző módon, amelynek már előzőleg is adtunk, a régi pontok elvesznek és az újak lesznek helyette érvényesek. A poligonális konverzió törlésére használható a Remove Points menüpont. Ez nem érinti a spline objectet, csak a hozzá tartozó pontokat.

Fontos! Ha egy poligonális konverzióval rendelkező tárgyon további spline műveleteket végzünk, a hozzáadott pontok megmaradnak ugyan, de spline adatok kerülnek a tárgyba, amelyek meghiúsítják a poligonális felhasználást, ezért a konvertálás után azonnal érdemes kimenteni a pontokat.

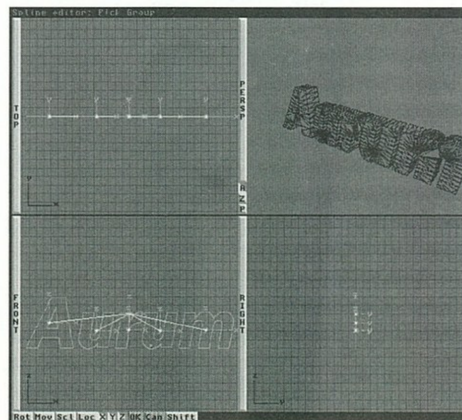
A tárgyszerkesztéshez rendelkezésünkre áll még négy, idáig nem részletezett funkció a functions menüben, ezek azonban ismerősek lehetnek a Detail editorból.

A Delete segítségével csoportokat, tárgyakat, vagy knotokat törölhetünk, attól függően, hogy milyen szerkesztő módban vagyunk.

A Join funkció spline tárgyak egymásba fűzését szolgálja, pontok összekapcsolását nem tudjuk ezzel elvégezni. Egy pontot csak akkor lehet összekapcsolni egy másikkal, ha az végpont, vagy görbe nélküli, önálló pont. Egy csomóponton csak egy görbe mehet keresztül. Az összekapcsolás nagyon egyszerű, Add Knot módban először az egyik, majd a másik pontot kell kiválasztani az új görbe csomópontjainak. Irányt meghatározni nem kell, hisz az a két pont által már adott. Ha ez esetleg nem megfelelő, később lehet módosítani rajta.

A Fracture-ral a Pick Knots módban kiválasztott görbéken helyezhetünk el újabb csomópontot. Ez a művelet nem változtatja meg a tárgy alakját.
A Break megszünteti a kiválasztott knotból induló görbét, megszakítva ezzel az alak folytonosságát.

A fejezet elején írtam, hogy a Spline editorban font objecteket is létrehozhatunk. Ennek mikéntje igen egyszerű, csak ki kell választani az Objects/Load Font menüpontot. Megjelenik egy kérdező, amelybe a Read kapcsolóval tudunk Adobe Type 1-es fontot beolvastatni. A fájlszelektorban nem csak a font direktorit kell megadni, hanem egy fontfájlt is. Az OK után a program felkutatja az adott könyvtárban lévő fontokat és ezek nevét megjeleníti a kérdező listájában. A listából választhatunk ki egy fontot, a megjelenítendő szöveget pedig a Text input mezőbe írhatjuk. Az OK hatására a program a megadott fontkészletből előállítja az objectet. Ezt azután ugyan úgy kezelhetjük, mintha magunk készítettük volna el a knotok meghatározásával, kinyomhatjuk térbe, élletörést alkalmazhatunk rá stb.



Ennyit mára. Sziasztok.

Aurum

PC HÍREK

AMD 586
Pentium vetélytárs az AMD-től

Az év közepéig megjelenik a K86 kódnevet viselő processzor, mely az Intel Pentium-jainak jelenthet komoly konkurenciát. Az új architektúrának köszönhetően azonos működési frekvencia mellett kb. 1.3-szoros teljesítményt nyújt majd. A sebességkülönbség oka az AMD által kifejlesztett x86-kompatibilis RISC felépítés. Ahogyan azt a NexGen által gyártott és már gépekben is kapható Nx586-os is, ez is az x86-utasításokat fordítja le egyszerű RISC-parancsokra. Ezek azután négy pipeline-ra lesznek elosztva (4-szeres szuperskalár). Ez ideális esetben azt eredményezheti, hogy egy ciklus alatt 4 művelet hajtódik végre. A processzoron a gyártó AMD szerint minden eddigi software fut kódváltoztatás nélkül. Az új processzor, mely 0.5 µm-CMOS-technológiával készül, tűkompatibilis lesz a P54-es pentium processzorokkal, így nem kell teljesen új alaplapokat és chip-készleteket tervezni hozzá. Az AMD szerint nem lesz drágább, mint egy azonos frekvencián működő pentium. A cég állítása szerint már kész vannak a prototípusok, és az alapos tesztelés után ez év nyarára már sorozatgyártásba és később a gépekbe kerülhet.

Spea Showtime +
Minden egy kártyán

A Spea minden fontosabb grafikus funkciót megpróbált egyesíteni ezen a kártyán. Rátettek: VGA-kártyát, Framegrabber-t, Video for Windows gyorsítót és MPEG-dekódert. Az ára pedig kedvező, 800 márka körül van. Külön-külön a ráépített egységek nem jelentenek nagy extrát, de így együtt egy igen jó egyveleget képeznek. A Showtime plus esetében elfelejthetjük, a Feature Connector-on keresztül történő analóg kép-fölékeverést és az ezzel járó kompatibilitási gondokat és technikai korlátokat. A kártya egy Tseng-ET4000-W32P processzor köré épül, mely 2 Mbyte Video-RAM-mal van ellátva. Így a VGA-rész a következőket nyújtja: 75 Hz, remegésmentes 1280×1024 / 256, 1024×768 / 64k és 800×600 / Truecolor üzemmódokat. Egy Tseng-Viper video-koprocesszor végzi a digitális video overlay-t, és az interpolált, teljes képernyőre nagyítást Video for Windows videók lejátszásánál. A 320×240 felbontású, INDEO-3.2 formátumú videók igen jó minőségűek egész képernyőre nagyítva. A kártyán rajta van az MPEG-dekóder chip is. Az audio-kimenet mellett pedig található egy VHS és egy SVHS videobemenet is. Ezeken keresztül bejövő jel megjeleníthető egy ún. video-ablakban és digitalizálhatunk belőle képeket vagy képsorozatokat. A kártya tehát egy all-in-one megoldás, annak sok előnyével és néhány hátrányával. A Tseng ET400 W32P egy 32-bites grafikus processzor, mely DOS alatt a legjobbak között van, de Windows alatt azért a gyors 64-bites gyorsítók mögött csak a jó középosztályba tartozik. A video-rész a mai standard-nak felel meg. Aki multimédiás alkalmazásokhoz keres grafikus kártyát, annak ajánlható.

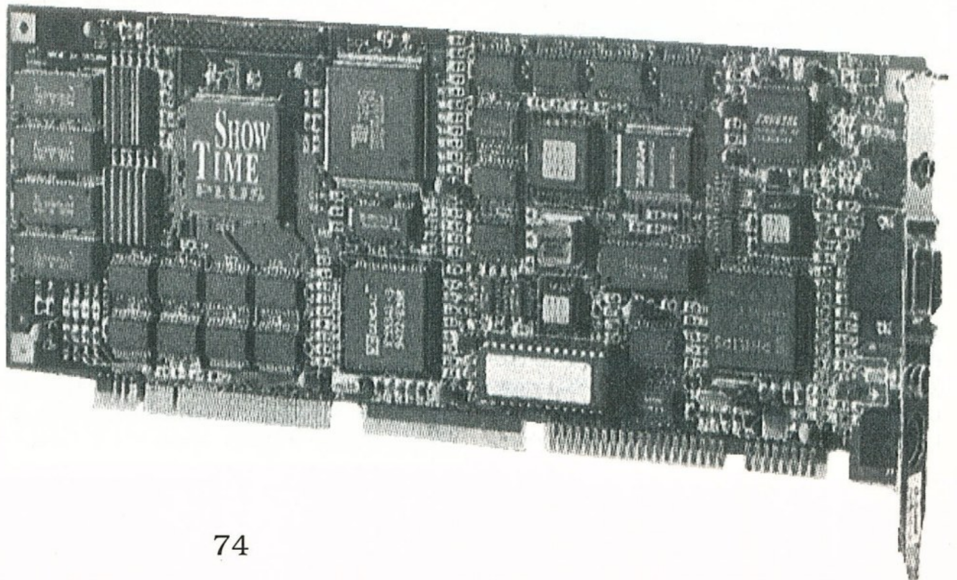
SONY Sev:n:inch
Indeo 3.2 bemutatkozás

A Sev:n:inch-mixed-mode-CD a SONY és az Intel kooperációjában látott napvilágot. A Mixed Mode azt jelenti, hogy a normál audio-cd-lejátszón meghallgatható track-ek mellett tartalmaz egy PC-n lejátszható adatsávot is. Így az összesen mintegy 50 percnyi hosszúságú 13 szám mellett található rengeteg grafika és videó is. A zene meghallgatása után még "meglátogathatjuk az együttest a stúdióban", meghallgathatunk interjúkat az együttes tagjaival, és jó néhány grafikus poént is megtekinthetünk. Hogy a grafikus részt is meg tudjuk nézni, egy Video-for-Windows kompatibilis pc és egy dupla-sebességű CD-ROM-lejátszó kell, hiszen a videók Indeo 3.2 formátumúak. A videók mindenféleképpen egy kötött méretű kis ablakban futnak, azaz nem lehet gyorsítókártyákkal egész képernyős VHS-minőségű videót nézni. Ennek ellenére aki szereti grunge/techno hangzást, az egy sima audio-cd-nek kb. megfelelő árért kap egy "interaktív CD-t".

Rövid hír
a Hhigh-end grafika világából

A grafikus munkaállomásai révén világhírűvé vált Silicon graphics, a hozzá megfelelő 3D-s software-eket készítő Alias Research és Wavefront Technologies egyesülni akarnak. A Silicon Graphics egy leányvállalata irányítaná az együttes munkát és fejlesztéseket, melynek célja, hogy csúcstechnikás komplett rendszereket hozzanak létre a multimédia-iparág számára. Ez valószínűleg annak a következménye, hogy tavaly a Microsoft megvásárolta a harmadik nagy grafikus software-készítőt, a Softimage-et.

Charlie



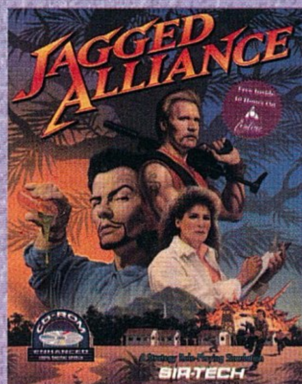
Úgy néz ki ebben a hónapban ömlöttek a jobbnál-jobb játékok. Csak úgy áradozok mindegyikről. Mindhárom más kategória, és azon belül nagyon jó.

CD-ROM NEWS



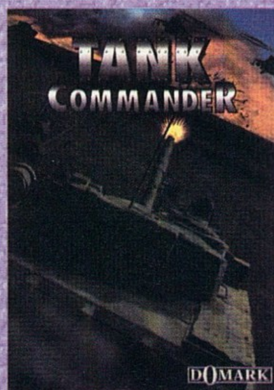
Bioforge
Origin
MS-DOS CD-ROM

Az Origin cég soha nem az egyszerű, könnyen felejthető játékairól volt híres. Minden programjuk különleges csemege a játszani vágyóknak (persze csak a megfelelő hardverrel felszerelkezetteknek). Eddigi játékaik két csoportra oszthatóak:
Első a különféle "Commander"-ek és "Strike"-ok csoportja, melyek általában ugyanarra a sémára épülnek: adva van a hős (néha amerikai), akit senki sem ért meg és aki kénytelen lelőni az összes ellenséges űrhajót/repülőt/Zeppelint/tankot/stb. (nem kívánt törlendő).
A másik nagy csoport az ún. "Ultimás" játékokat foglalja magába. Ezekhez már egy kicsit máshogy a viszonyulok, ugyanis borzasztó jó dolgok vannak közöttük. Pl. Ultima Underworld I-II vagy éppen kedvencem az Ultima VII., amit az egyik legjobb játéknak tartok. Sajnos az Ultimákat is kezdi elérni a tipikus "Origin-betegség", amit az egyre növekvő hardver igények jelentenek. Az Ultima VII. még szépen futott egy 386 DX/40-en is 2 mega rammal, a nyolcadik részhez bizony már jóval több kell. (Megkérdezték Richard Garriot-ot az Ultima sorozat szülőatyját, milyen gépet ajánl a programjához. Válasz: Pentium xx-es proci, gyors videokártya és 64(!!!) mega ram. Hogy miért kell hozzá ennyi? Egyszerű: az egész programot másoljuk fel ram-diszkre és onnan már simán fog futni. No comment!)
Egy egészen új stílust jelent (legalábbis Originéknál) a Bioforge. A program leginkább az "Alone in the dark" sorozat tagjaira hasonlít, tehát aki kedvelte ezeket a játékokat, az nyilván örömét fogja lelni ebben is. A legnagyobb újítás az Alone-okhoz képest az, hogy hősünk nem egy fillezett vektorokból összeálló "pálcikaemberke", hanem tényleg valódi ember (bocs, cyborg) kinézete van. Másik érdekesség a főszereplő mozgásában van. Az Alone-ban ugye lehetett rúgni, meg ütni, meg rúgni esetleg ütni (na jó, néha lőni is hatot, aztán újból lőszert keresgélni). A Bioforge-ban hősünknek csak a támadó kombinációiból 24db van, több mint bárkinek a Mortal II-ből. Köztük olyan érdekességek is mint a félköríves rúgás (a kedvencem), a lefejelés, vagy akár a hátraszaltó.



Jagged Alliance
Sirtech
MS-DOS CD-ROM

Mit szólnátok hozzá ha az XCOM-ból kivennénk az idegeneket, RPG elemeket raknánk bele, felfillezněnk kiváló karakterekkel és belehelyeznénk napjaink trópusi szigetvilágába? Nos, ezt már megtették, hisz megjelent a Jagged Alliance, melyet a Sirtech adott ki. A helyszínünk Metavira, ez a kicsiny sziget a déli óceánon. Egy nukleáris kutatóintézet működik a békés kis szigeten, mely korántsem békés dolgokat szolgál. Az, hogy mi a főtörténet, gondolom már nem nehéz ezek után kitalálni, természetesen illetéktelen személyek szeretnék megszerezni a kutatási anyagokat, már persze ha ez egyáltalán lehetséges. 60 zsoldos közül választhatunk a játékban, hogy ki hajtja végre a küldetéseinket. Az RPG jelleg is nagy szerepet kap a játékban, hisz karaktereket kell mozgatnunk a küldetéseink során, mely karaktereknek ugyanúgy tulajdonságai vannak, mint egy szabvány RPG-ben. Ennek ellenére inkább a stratégiai rész dominál a program folyamán, de ez abszolúte nem vált hátrányára a játéknak.



Tank Commander
Domark
DOS CD-ROM

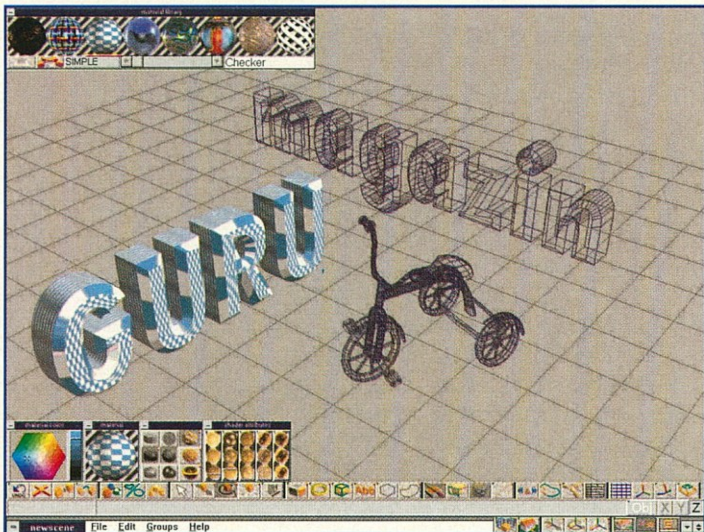
Challanger II tankokat, méghozzá 4 db-ot irányíthatunk a Domark új programjában a Tank Commander-ben. A játékban a texture-mapped elemek keverve vannak a fillezett 3D-s vektortechnikával, ezzel elég érdekes hatást kelt a program. Rengeteg nézet, map funkció teszi élvezetesebbé a programot, melynek talán a legérdekesebb tulajdonsága az, hogy akár 16-an is nyomulhatunk előre tankjainkkal egyszerre network kapcsolaton. A játék egyébként 40 masszív küldetést tartalmaz, melyek között találhatunk sivatagi tájat, erdős bevetéseket, tundrai harcokat, vagy éppen városi bevetést. Mivel a game CD-n jelenik meg, így természetesen találhatunk egy FMV részt is a korongon. Első látásra nem tűnt rossz programnak a Tank Commander, bár vannak benne kisebb hiányosságok és pontatlanságok, melyek megzavarják a játékost. Elég jól eltalálták a digitalizált hanghatásokat a készítők, ha nem zavar minket a vektor táj, akkor elég jól beleélhetjük magunkat a játékba.

TrueSpace for Windows

Egy vérbeli 3D-s program: TrueSpace. Fantasztikus felhasználói felület, gyors leképzés és több kellemetlen hiányosság jellemzi az 1.0-ás változatot.

A PC felhasználók többsége talán nem is tudja, amikor a Caligari-t betölti egy régi-régi legendás Amiga program utódját veszi használatba. A hajdani Csehszlovákiából kivándorolt fiatal matematikus Roman Ormandy által alapított Octree Software az 1980-as évek vége felé elkezdett megvalósítani egy álmot: megalkotni a barátságos, könnyen használható 3D-s modellező és animációs programot. 1994 végétől ez az álom Truespace néven vásárolható meg PC-re.

Ezzel a Caligari-t is elérte végzete PC-Windows változat megjelenésével egyidejűleg abbamaradt az Amigás vonal fejlesztése.



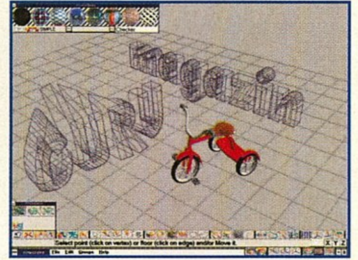
Mindenekelőtt az első benyomások, a tetszetős csomagolás felbontása és a kézikönyvek sarokba hajítása után a telepítés Windows alá a szokásos SETUP.EXE állomány indításával történik, és nem igényel különösebb beavatkozást. Telepítenünk kell még a Video for Windows-t is, ha még nincsen a gépünkön. Mindezek után a Program Manager-ben egy új csoport és azon belül három sokat sejtető Caligari ikon jelenik meg. Ezek közül kettő önműködő demonstráció (800 × 600 és 1024 × 768-as felbontásokhoz).

A Caligari futtatásához legalább 256 színű Windows képernyőre van szükségünk, de ha a ténylegesen látni akarjuk milyen színeket is használunk, akkor a dithering-színkeverés elkerülésére legalább HiColor (65535 színű) megjelenítést használjunk. Ez persze jelentősen lassíthatja a program képernyőfrissítését - ez erősen függ videokártyától is.

A program teljesen sajátos vizuális koncepcióra épül. A Caligari alapvetően a háromdimenziós tér teljes képernyős perspektivikus képét mutatja, és itt minden manipuláció valós időben zajlik. Természetesen lehet nyitni új nézeti ablakokat, de a program készítői igyekeztek mindent úgy megoldani, hogy egy nézet is elég legyen bármely feladathoz. Fantasztikus látni - akárcsak drótvázas megjelenítésben is - művünket amint mozgásba lendül. A különböző effekteket, deformációkat amint a szemünk láttára torzítanak el egy testet. Roman Ormandy és csapata bebizonyította, hogy egy ilyen elven működő program nem kizárólag számítási (gép) teljesítmény kérdése, hanem nagyon sok múlik a programozás-technikán és a csapat kitartásán is. Hasonló megjelenítésű, stílusú valós idejű manipulációkkal eddig csak Silicon Graphics munkaállomásokon futó több tízezer dolláros árkategóriába eső programoknál találkozhatunk. És ez a szemléletmód tényleg jótékony hatással van egy animáció elkészítése közben a munkára: sokkal kevesebb próbálgatás, "preview" szükséges a végleges animáció beállításához, sokkal kevesebb csalódás éri az embert, az egész munka sokkal gördülékenyebb.

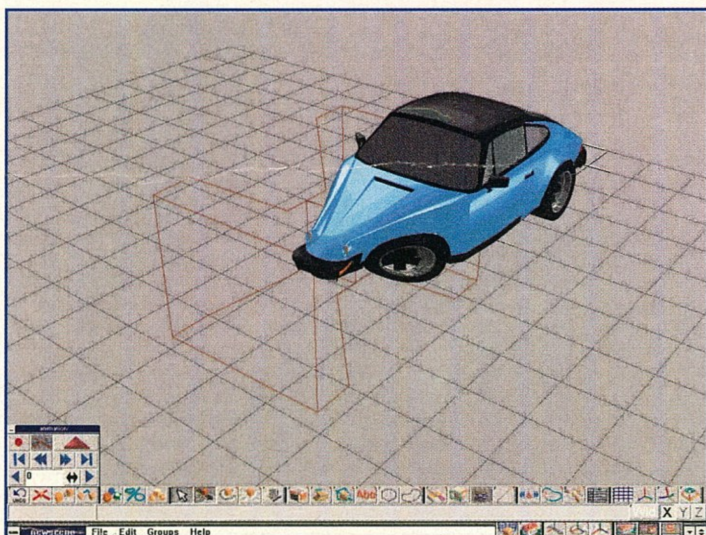
Mindezek alapján a nyájas olvasó azt hiheti, hogy a Caligari bizony a legjobb 3D-s program széles e vidéken. Sajnos nem az. A program használata közben lépten-nyomon látszik, hogy a készítők elsősorban a felhasználói felületre koncentráltak. Vannak fantasztikus dolgok, de akadnak alapvető hiányosságok. A modellezésénél nincsenek "boolean" műveletek - nem tudunk pl. két testet kivonni egymásból - ez alapvető hiányosság.

Van néhány nagyon jól használható modellező és animációs funkció, ami a valós idejű visszajelzéssel együtt kiemelkedőnek nevezhető. Ilyen pl. a vektor betűk kezelése. Egyszerűen megjelenik egy kurzor a 3D-s térben és írhatunk. Ilyen egyszerű. Egy kattintás és máris készen van a térbeli nyújtás. Még egy kattintás és az élletörés (beveling) mértékét az egér mozgatásával állíthatjuk. Egy egyszerű logo elkészítése másodperceket vesz igénybe.



Az egyik legjobban használható eszköz a Caligrari-ban a Free Form Deformation (FFD). Ez tulajdonképpen egy doboz amely a test köré épül és tetszőleges mértében oszt-



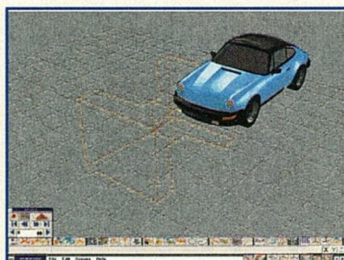


hatjuk fel részekre. Ezután minden egyes rácspontját szabadon elmozdíthatjuk a térben - ez hat a testre, a rácsponthoz közel eső részeken torzul a test formája. Maga a háló természetesen a leképzés során nem jelenik meg, de a hatása annál inkább feltűnő.

Természetesen lehetőség van egy test pontjainak, éleinek és felületeinek külön-külön manipulálására is. A Caligari nem kezel Spline (görbe) által határolt testeket, de van egy érdekes funkciója a szögletes kinézet elkerülésére. Ez az "auto-facet". Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a test torzítása közben a program észreveszi, és a felületek újrafelosztásával megszünteti a kellemetlen "szögletesedést".

A felületi beállítások is a Caligari-ra jellemző módon történnek. Egyetlen szám vagy hasonló túlvilági dolog sem játszik szerepet a szín, a fényesség, átlátszóság, keménység beállításánál. Kis ábrák mutatják a különböző tulajdonságok egyes értékeinek hatását és ezen mozgathatunk egy mutatót. Egy kis ablakban az aktuális beállítások hatását azonnal láthatjuk egy gömbön. A dologhoz hozzátartozik, hogy ha egy beállító ábrára a jobb egérgombbal kattintunk, akkor számszerűen is megadhatjuk az egyes paramétereket, de ezt a lehetőséget úgy elrejtették a programozók, hogy egyszerűen nincs is kedve használni az embernek.

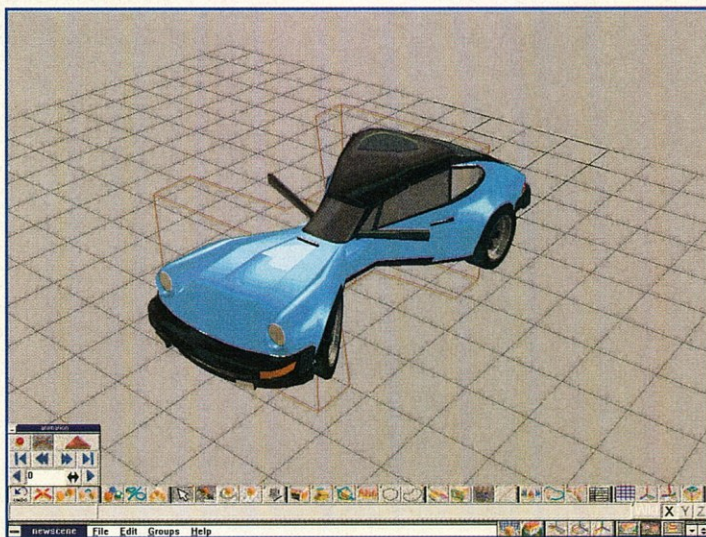
Itt jegyzem meg, hogy a Caligari igazi ray-tracer, vagyis képes sugárkövetésre alapozva kiszámolni a helyszín



képét, bár alapvetően nem ezzel az algoritmussal számol. Ha egy átlátszó testre fénytörésmutatót adunk meg, vagy egy fényforrás árnyékvetésénél ezt kifejezetten kérjük, akkor a Caligari hajlandó követni a sugarakat. Ezzel készíthetünk pl. olyan üvegtárgyakat amelyek ténylegesen törik a fényt (pl. nagyítólencse) - a népszerű 3D Studio a mai napig (4.0-s verzió) nem képes erre. Lehetőség van a szokásos color (szín), bump (felületi egyenetlenség) és reflection (tükröződés) tulajdonságok megadására is képekkel (mapping).

A leképzés minősége jó, de nem kiemelkedő. Gyors. Sajnos itt mutatkozik meg az 1.0-s verzió igazán. A leképzést csak alig-alig befolyásolhatjuk. A kontúrok elmosását (anti-aliasing) mindössze 3 fokozatban állíthatjuk, semmiféle paraméterezésre nincsen lehetőség (megjegyzem hogy szépen dolgozik). Nem ártana a professzionális felhasználók számára valamilyen video (Single Frame Controller) vezérlési lehetőség a kiszámolt képkockák automatikus rögzítésére. Szó sincsen semmiféle "alpha" csatornáról. Nagyon hiányoznak a Caligari-ból a speciális effektek, pl. köd, animálható matematikai textúrák, részecske animáció (particles), lencse-csillanás (lens-flare), összekötött mozgások (inverse kinematics).

A Caligari természetesen a modern programokhoz illően többféle fájlformátum értelmezésére képes, ezek: Caligari, Caligari Amiga, 3D Studio Binary, 3D Studio Ascii, AutoCad DXF, LightWave binary, VideoScape Geo, Wavefront, Imagine. Mindezek ellenére konvertálásra nem igazán alkalmas a Caligari, mert csak 3D Studio, DXF és



saját formátumban képes menteni. Meg kell jegyezni, hogy más programokkal készített tárgyak beolvasása jól kidolgozott: nemcsak az objektum formája, hanem a színek és egyéb felületi beállítások is megmaradnak - kivétel a textúrák.

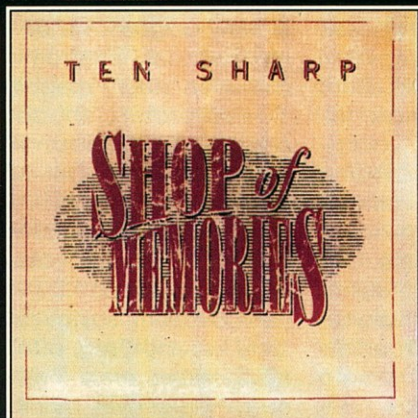
Összefoglalva a Caligari-val élmény dolgozni. Minden elismerésem a programozóké akik ilyen stabil, megbízható 1.0-s változatot (1.01) adtak ki a kezükből. A felhasználói felület csodálatos. De. Kisebb egyszerűbb animációk készítésére kiválóan alkalmas a Caligari, de nagy, összetett produkciókhoz az 1.0-s verziót nem javaslom. Sajnos az egyszerű kezelhetőség, a felhasználói felület ereje éppen a nagy, időigényes munkáknál segítene a legjobban, amelyek a program hiányosságai miatt nem megvalósíthatók. Remélem a Caligari következő változata, a már bejelentett 2.0-s orvosolja a bajokat és bátran mondhatjuk, hogy egy igazi "gyilkos" alkalmazással van dolgunk, amelyre a többi szoftvergyártónak is bizony figyelnie kell.

A (bevezető) ára: $795

Marinov 'Gaborca' Gábor

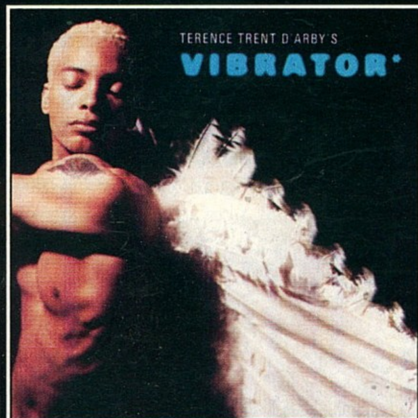
Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



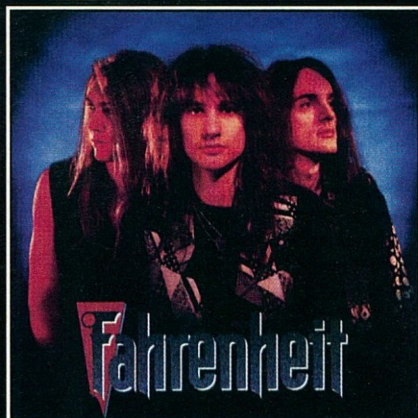
TEN SHARP – SHOP OF MEMORIES MC\CD

A holland illetőségű Ten Sharpnak immár a harmadik albuma jelenik meg, folytatva a sikerek sorozatát. 1991-ben jelent meg első albumuk Under The Water-Line címmel, amelyről a You c. felvétel volt nagy siker. Némi várakozás után '93-ban következett a folytatás, a The Fire Inside nevet viselő lemez, amelyről a Dreamhome és a Rumours In The City voltak a nagy sikerek. Most pedig megjelent a Shop Of Memories, amelyet hosszú koncertkörutak előztek meg. Ezeken előadták az első két lemez dalait, valamint „belőtték" a következő album dalainak stílusát is. A stílust, amely kicsit megváltozott, korszerűbb lett, de azért megtartotta eddigi hangulatát is. A lemez művészi színvonala mutatja, hogy nem akármilyen tudású zenészek gyűltek itt össze, bár magát a Ten Sharp-ot csak ketten jegyzik. A hivatalosan duó felállású csapat mögött a koncerteken és a stúdióban még öt ember zenél és nem is akárhogyan. Tehát minden biztosítva van ahhoz, hogy ez a lemez is sikert arasson. A kellemes gitárzene, a különböző stílusú dalok mesteri válogatása nagyszerű atmoszférát biztosít. A kissé melankolikus címadó dal és a személyes hangú Always A Friend „ellentételezése képpen" jól sikerült választás volt pl. a Wheneves I Fall vagy az After All The Love HasGone című számok. A nyáron koncertkörútra indulnak, először Hollandiában, majd Európa más országaiban is turnéznak. Ha van egy kis időd, „nézz be" a Ten Sharp boltjába. Máskor is vissza fogsz térni.



TERENCE TRENT D'ARBY'S VIBRATOR MC\CD

A borítón a következő szerény mondat virít: írta, előadja és a producer volt: TTD. (Remélem nem kerül túl sok fejtörésbe az előbbi rövidítés megfejtése.) A mester ugyanis mindenféle hangszeren profi módon játszik, így aztán nem okoz nehézséget az, hogy minden dala úgy szóljon, ahogy ő elképzeli. Akinek esetleg ismeretlenül csengene a név, annak pár szót: első albumával, valamint előadás módjával, hangjával villám gyorsan tört előre Angliában, majd az egész világon. Az USA-ban elnyerte a legjobb férfi R&B előadónak járó Grammy díjat, valamint felkerült a Rolling Stone címlapjára is, ami nem kis dolog, ugyanis Hendrix óta senki nem került címlapra a bemutatkozó lemezével. Első sikerei után LA-be költözik, felépíti a házát, benne saját stúdiójával. „Nagyszerű volt" – mondja egy interjúban – „a nap vagy az éjszaka bármely órájában be tudtam menni a stúdióba és dolgozhattam. Soha nem fordult még elő ilyesmi velem." TTD Manhattanban született, tehát a zene már korán megfogta. Apja gitáros volt, majd tiszteletes lett belőle, anyja nagyszerű gospel énekes. A színes háttér tehát biztosítva volt és szüleinek nem kellett csalódniuk. Sikerek hosszú sora után most itt az új album, amely ha lehet még jobb mint az eddigiek, egyszerűen tökéletes. Ja, ha valaki nem értené, mi az a csillag a borítón: nos egy megjegyzésre utaló jel, maga a megjegyzés pedig a másik oldalon található – Batteries Included.



FAHRENHEIT MC\CD

Mint már a borítón is feltehetőleg jól látszik, a Fahrenheit nevű együttes három tagból áll, név szerint: Maróthy Zoltán (gitár,ének), Vörös Gábor(basszusgitár) és Tobola Csaba (dob). Akinek esetleg ismerősek lennének a nevek, az valószínűleg járatos a honi rock életben, ugyanis a trió az 1994-ben feloszlott Ossian oszlopos tagjaiból verbuválódott. Miután az Ossianban majd tíz év alatt nyolc nagylemezt készítettek, így nem lehet csodálni, hogy a fiúk hűek maradtak a kemény rockhoz. „Nem tagadjuk meg az Ossian-t, a múltat" – mondják a Fahrenheitesek – „de nem is akarunk ugyanazon az úton járni. Valami újjal, friss zenével szeretnénk előállni, pont úgy, ahogy azt az Ossian tette közel tíz évvel ezelőtt." Az idén januárban kezdődött felvételek Rozgonyi Péter közreműködésével alig egy hónap alatt elkészültek. Végül is a húsz vadonatúj dalból tizenegy került a debütáló albumra, ebből egy instrumentális.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

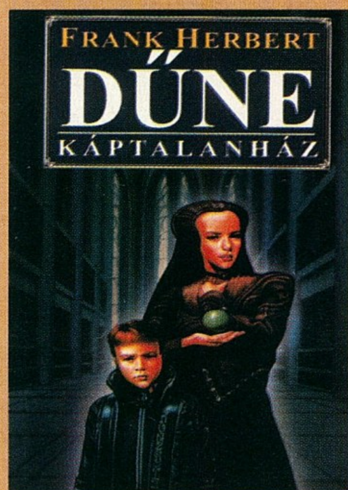
TEN SHARP ELSŐ NAGY SIKERT ARATOTT SZÁMÁNAK A CÍME MINDÖSSZE EGY SZÓ. MELYIK EZ A SZÁM?

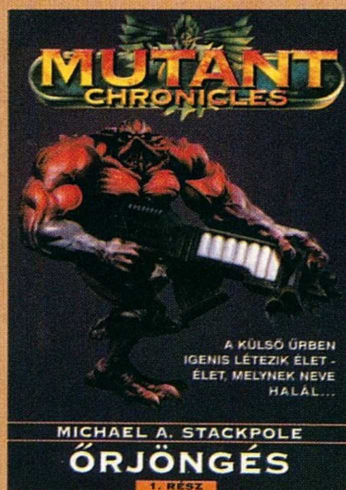
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB SONY CD-T SORSOLUNK KI.

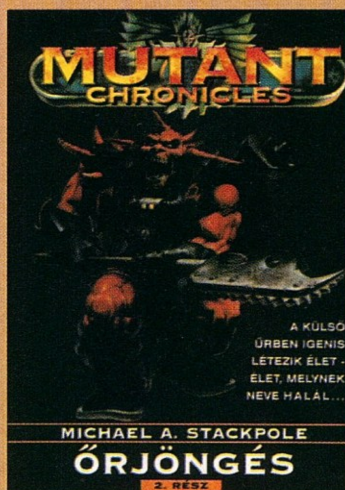
CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁJUS 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

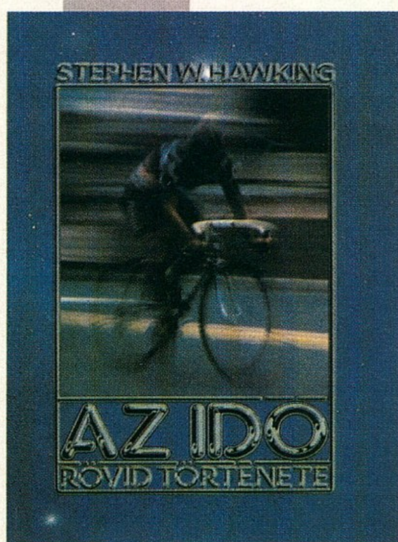
TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÁR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.







Új Valhalla könyvek



Stephen W. Hawking - Az idő rövid története
A nagy Bumm-tól a fekete lyukakig

Elnézést kérek azoktól, akik a legújabb sci-fi csoda ismertetését várják, sajnos csalódást kell okoznom. A most ajánlandó könyv ugyanis nem tartozik a fent említett műfajba, bár lehet hasonlóságokat keresni. Ez a könyv tudományos ismeretterjesztő mű, és az íróját sokan Einsteinnel együtt említik. Hawking a Cambridge-i egyetem matematikaprofesszora, ugyanazt a pozíciót töltve be, mint egykor Newton, ill. Dirac. Fiatal korában mozgatóideg-sorvadás támadta meg, amely egy gégemetszéssel párosulva hozta létre azt a helyzetet, miszerint Hawking a tolókocsijához rögzített számítógép és speciális programok, valamint egy beültetett beszédszintetizátor segítségével ír és kommunikál a világgal. Mint előszavában írja, figyelmeztették, hogy minden sornyi képlet megfelezi a potenciális olvasók számát, így csupán egyetlen képletet használ. Aki úgy érzi, hogy neki sok volt annak idején Einstein tétele, amelyben az energia meg valami tömeg meg holmi fénysebesség szerepelnek, nos annak csak fenntartásokkal tudom ajánlani a könyvet. Hogy miről is szól? Nos beszéljenek a fejezetcímek: Tér és idő, A táguló világegyetem, A határozatlansági elv, Merre halad az idő?, A világegyetem eredete és sorsa... Azt hiszem ennyi elég is étvágygerjesztőnek. A könyv ugyanis briliánsan van megírva, egyszerűen letehetetlen és félreérthetetlen. Nem véletlen, hogy megjelenése (1988) után 8 hónapig vezette a különböző sikerlistákat, 1989-ben már nálunk is megjelent, 1993-ban második kiadást is megélt, sőt idén tavasszal megjelent a harmadik hazai kiadása is, nem véletlenül. Remélem sikerült egy kicsit felkeltenem az érdeklődésedet e remek kötet iránt. Amennyiben egy kicsit is érdekelnek a fentebb felsorolt témák, ezt a könyvet ne hagyd ki.

Robert N. Charette - Shadowrun -
Sose bízz a tündékben

Yes, a Shadowrun világa visszatért hűséges rajongóihoz, ismét zajlik az élet a nagyvállalatok küzdelme során. Régi ismerőseink közül jó páran nem, vagy csak mellékszereplőként bukkannak fel, ellenben Kham az ork, akit Sally Tsung és Sam Verner vadászatai alkalmával ismertünk meg, nos ő főszereplővé lép elő a kötetben. Ebben a részben tulajdonképpen két egymással vetélkedő tündecsoport közé kerül, és csak lassan derül ki, hogy valójában kik is mozgatják a zsinórokat a háttérben. Előkerül Svindler, a tünde dekás, persze szerephez jut Lady Tsung is. Akik esetleg Sam -re várnának, nos ő csak legendaként van jelen. A rajongóknak viszont rossz hír, hogy idén egyelőre nem tervezik több rész kiadását. Addig is olvasd el, hogy miért nem kéne megbíznod egyetlen tündében sem.

STILLA

Sat News

Akinek esetleg még nem tűnt volna fel, nos a Teleclub helyén látható az ASTRA-ról sugározva a Kabel 1 nevű, eddig kódolt csatorna, sajna (vagy hál'isten) ékes hochnémet nyelven. A műsorát rutinosan a Teletextjéből lehet levadászni, illetve már nálunk is kapható több helyen többféle havi műsorújság, abban is benne van. Ja, akinek esetleg szívéhez nőtt volna a Music TV, az most élvezze fenékig a remek műsorokat, ugyanis már nincs olyan sok ideje erre. Biztosnak tűnik, hogy június 1-től kódolni fogják...

DEMOLOGIA

Dudeliduuu...
Jelen Demologia egy része ugyan még mindig a dán események színtere, de az elmúlt napokban (hetekben) több, részben tradíciós alapokon nyugvó pardey is lebonyolításra került. A *Gathering '95*, a norvégiai Stavangerben, figyelemre méltó produkciókat eredményezett. De hamarosan meg fogunk emlékezni a lengyel *Primavera* és a magyar *sceNEst* party-kon napvilágot látott produkciókról is. Azt hiszem a soron következő néhány szám tartalmához nem férhet kétség, annak ellenére, hogy Saturn party-t bizonytalan időre elhalasztották.
Addig is...

The Honeycomb / Trsi
Code: Errox
Graphics: Fiver
Musics: Virgill, Rewired
A régi motorosok bizonyára még emlékeznek rá, hogy annak idején meglehetősen sok gondot fordítottak a csapatok arra, hogy a slideshow irányvonal dinamikus ütemben fejlődjön ki a demok alfajaként. Az utóbbi időben ez a tendencia némiképp megdőlt, majd jött a Trsi lépes méz nevezetű alkotása, amely újra visszaadta a műfaj régi ízét. 5R (Fiver) képei igen nagymértékű kreativitásról tesznek tanúbizonyságot, amelyek közül egy különösképpen ledöbbentett. Valahol ennek a cikknek a tájékán kering, és első ránézésre egyértelműen egy scannelt kép látványát nyújtja. Az alkotó viszont minden kétséget kizáróan biztosít bennünket arról, hogy minden egyes pixelt önmaga clickelt. A képet jobban szemügyre véve, nekem mára már a legkisebb kételyem sincs efelől. Egyébiránt a produktum maximálisan eleget tesz a kor követelményeinek audio tekintetben is. Bombasztikus ötletként tartom, továbbá számon, 5R ideáját, amelynek köszönhetően az AGA képek mindegyike megtekinthető ECS gépeken is, azzal a kritériummal, hogy csak fekete-fehér képmegjelenítés lehetséges.

Végezetül engedjétek meg, hogy egy csokornyi ízelítőt juttassak el hozzátok a dániai partyn kibocsátott 40k intrókat illetően. Érdemes ezeket a kisméretű remekműveket megtartani, hiszen sok esetben technikai színvonaluk felülmúlja a demokét.
Szeretném most azoknak az effekteknek a látványát megosztani veletek, amelyeket sikerült összehozni ilyen kis memóriaterületen. Az persze már más kérdés, hogy kicsomagolás után mennyit harapnak a memóriacellákból.





Dove / Abyss

(Code: Dexter • Graphics: Tyshdomos, Mem'o'ree • Raytrace: Bartman • Musics: Pink)

A régóta már csak kisebb produkcióval megörvendeztető Abyss -Party IV- delegációja igencsak felkötötte a fehérneműt, amikor kirukkoltak ezzel a reklám fejlesztéssel. A régmúltat felidéző hamisítatlan computerzenével színesítették munkájuk gyümölcsét, amelyet a - The deepest experience - új keletű szlogenükkel fémjelezve bocsátottak hódító útjára. Láthatunk itt zselés zoomrotációt, amely ez idáig egyedi a maga nemében, illetve egy szintén új eljárással készült úgynevezett empack ball-okat. Ezek olyan lightsourced texture objektumok, amelyek egyik szimmetriatengelyük mentén a nagyítás mértékétől függően 'kicsomagolják' magukat egy gömb felületére. A twirl algoritmusuk szintén egy újdonságnak számító textúra pörgetés egy gömb felületén. Raytrace animációban való jártasságukat egy forgó tükörlap felett elhelyezett bolygó rotálása bizonyítja a felkelő nap fényében. Ha mindenki ilyen kreatív lenne, jóval fejlettebb stádiumban állna a demozás.





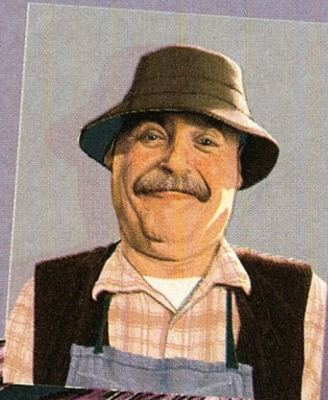


Kivel is kezdhetném a sort, ha nem a legendás **Razor**-ral. Rendkívül ötletes fogás volt részükről az introjukba C64 minőségű képeket pakolni, ezáltal ugyanis teljesen úgy érezhetjük, mintha a jó öreg masinán szemlélgetnénk a művet.

A **Stellar** nevű finn csapat olyan fractal landscapet készített számunkra, amelyben az egérrel tudunk barangolni. Olyannyira gyors a rutinjuk, hogy minden túlzás nélkül állítom, legutoljára DX 266-on láttam hasonlót.

A **Polka Brothers** felrúgva az épelméjűséget plazma landscape-ét bocsátott retinánk elé. A blur plazma pedig ezek után csak körítés volt a **Focus Design**-tól, akik meglehetősen régi motorosok a szakmában.

Lola néven indult el a competition-ön a Balance, és a Polka Brothers néhány tagja, és átmeneti egyesülésük gyümölcseként megszületett a



kat. A TPDL pedig már az új generáció előszelének számító talentumokból álló crew. A realtime-ban rotáló 195 oldalú alma, illetve a 166 oldalú sakkbábú csak kezdetnek számít, mint azt később: a 4000 oldalú triceratopsz pörgetésénél tapasztalhatjuk is. Még annak idején a Kefrens bohóckodott azzal, hogy egy filled vectorcube-nak látszó







vízgyűrűk hullámzását leképező Coca-Cola textúra algoritmus.

A **Scarla** név egyelőre gondolom nem mond sokat az olvasónak, de munkájukat szemlélvén igencsak ígéretes csemeték. Leginkább a 128 face-ből álló vectorworld-ukat emelném ki, amely rotáló vectorringek belsejében pörget meg különféle bonyolult alakzato- alakzatból a nagyítás hatására dot-felszínnel borított kockát hoztak létre. Az Interactive, aki szintén nem ma kezdte a szakmát, nem érte be ennyivel. Ténykedésük fejleményeként létrehozták a rubber változatot, amelyet természetesen belülről is kitöltenek a shaded dotok.





A **Virtual Dreams** 352 face-ból álló gouraud humanoidot hozott létre, amelyet ugródeszkáról való leugrásra kényszerít egyenesen egy dotmedencébe.



Befejezésül még a **Complex** érdemel néhány byteot, mert igen szép chipzax-ot sikerült introductionuk alá csempészni Einstein jóvoltából, aki a legendás Upfront tagjaként bábáskodott a demozás megszületésénél. Rossz hír viszont, hogy Crazy Crack, a csapat egyik kiváló germán programozója a német Complex tagokkal egyetemben kilépett, és a Polka Brothers-be join-olt.

Félő, hogy a PB-vel is az lesz, mint annak idején még a régi Rebels-szel, miszerint a rengeteg inaktív tag sokáig az aktívak hírnevéből él majd. Ez ugyan nem volt így szó szerint megfogalmazva, de köztudott, hogy a Gengis - Clawz legendás páros is hasonló okok miatt hozta létre saját kis csapatát kilépvén egy nagyobb bandából.

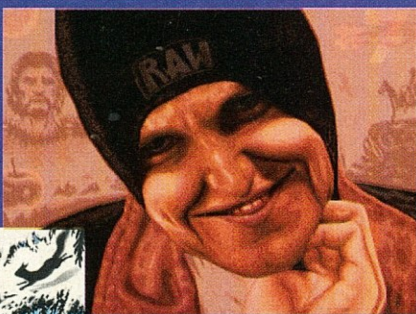


Most pedig adok egy hónapot, hogy legyen időtök felkészülni arra a hatalmas demo-dömpingre, amely négy hét múlva a nyakatokba szakad.

Rainbow

Raw #7 / Spaceballs

Több mint 14 hónap telt el azóta, hogy a holland székhelyű (scene viszonylatban egyértelműen number one-nak számító) discmag megérjen egy újabb szám kibocsátására. A toplisták élén tanyázó lemezújság ezúttal is teljesen scene-centrikus cikkek gyűjtőzsákjaként funkcionál. Sok érdekes dolgot tudhatunk meg a szín nagyjairól, természetesen kellő mennyiségű humorral fűszerezve. Örömömre szolgált továbbá az a módszeresen rendszerezett összefoglaló is, amely a széna történelmi áttekintését vázolja fel (persze a teljesség igénye nélkül) 1986-tól napjainkig. Legnagyobb meglepetésemre még a filozófiai fejtegetésektől sem zárkózik el az - AGA szindróma - esettanulmány kifejtése által. Ha tehetjük, gyűjtsük be.





TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat II
3. Wing Commander III
4. Dark Forces
5. Heretic
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Descent
10. Aladdin

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander III
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Wings of Glory
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.
2.	Discworld	adv.
3.	Dragon Lore	adv.
4.	Woodruff	adv.
5.	Alone In The Dark 3.	adv.
6.	Bioforge	adv.
7.	Dungeon Master II	rol.
8.	Betrayal at Krondor	rol.
9.	Kyrandia 3	rol.
10.	Dreamweb	adv.

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Dark Forces (Lucas Arts)
5. Settlers (Blue Byte)
6. XCOM (Microprose)
7. Discworld (Psygnosis)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Bioforge (Origin)

STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. XCOM
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. Pizza Tycoon

FILM

1. Forrest Gump
2. Ponyvaregény
3. Blue Sky
4. Született Gyilkosok
5. Zaklatás
6. Négy esküvő és egy temetés
7. Mr. Wonderful
8. A Maszk
9. Egy Apáca Szerelme
10. Csillagkapu

Toz's TOP 10

1. Dungeon Master
2. Ultima VII
3. Wizardry VII
4. Monkey Island I
5. Bard's Tale
6. Turrican II
7. Doom I - II
8. Ultima Underworld II
9. Indy IV
10. Dune II

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült. Copyright ELSPA.

MINDEN ÁRON VERSENYBEN!!

Ha egy CD-t máshol olcsóbban kínálnak, gyere el hozzánk, mondd el, és mi még olcsóbban adjuk majd oda!



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546
POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 267-9919
Hangposta és faxbank: 267-9916
Technikai okokból átmenetileg, néhány napig szünetel. Türelmüket és megértésüket kérjük.

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461
CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138
ARZENÁL ÁRUHÁZ
1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM KIADÓJA ÉS FORGALMAZÓJA

ÚJDONSÁG! ÚJDONSÁG! ÚJDONSÁG! ÚJDONSÁG!



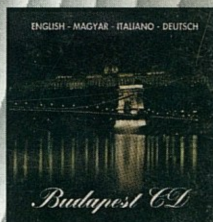
CD-ROMtár

Az első teljes CD-t kitöltő CD-ROM katalógus. Több, mint 2000 lemez címe, leírása, borítója, új magyar CD-k demója, Windows alapú keretprogrammal.



Budapest CD

Fővárosunk történetét, látványosságait mutatja be a multimédia eszközeivel. 1000 fénykép, 56 archív felvétel, 40 perc teljes képernyős videó, 6 óra hang+szöveg.



ADATMENTÉS

Saját adatait CD-re írjuk 3000 Ft-ért, mely a nyers CD árát is tartalmazza!

ÍRHATÓ CD

KODAK írható CD lemez
1-50 db: 1390 Ft 50 db felett: 1250 Ft

PHILIPS írható CD lemez
1-50 db: 1540 Ft 50 db felett: 1400 Ft

SAJÁT KIADÁSÚ CD-ROM LEMEZEK

Barangolás az állatvilágban
Több, mint 300 állatfajt mutat be színes képeken, leírásokkal és hanggal

AUTOMEX Multimedia Panoráma
A multimédia világát mutatja be filmmel, hanggal, animációval. Forgalmazását megszüntettük.

Szexis percek
Az első magyar-angol nyelvű interaktív erotikus CD. 50 percnyi AVI video, 300 állókép.

Az ördög nem alszik
Az első magyar zenei CD-ROM. A TOPÓ Hungarock Trupp zenéi, klipjei, a tagok életrajzai vannak rajta + 190 000 soros assembly program.

Politikai és gazdasági világatlasz
Vektorizált, nagyítható térképeket, adatokat, statisztikákat tartalmaz. Forgalmazását megszüntettük.

Hét nyelven beszélő József Attila II.
A költő két versét mutatja be hét nyelven, játékos és zenés formában. Második kiadás.

NRG
Audio és multimédia CD-ROM. Modern zene, tehetséges, fiatal előadók + sok amerikai játékprogram.

JURIX
A hatályos magyar törvények és jogszabályok gyűjteménye. Nálunk mindenki számára elérhető áron!

AUTOMEX CD-ROMtár
Az első CD-ROM katalógus CD-n. 2000 lemez címe, tartalma, borítója, új magyar CD-k demói.

Ebciklopédia
Számos kutyafajtát mut be képekkel, hangokkal leírásokkal és videókkal. Hamarosan kapható!

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!
Nettó 5000 Ft feletti vásárlás esetén a postaköltséget cégünk állja!

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!